PUBLICACIÓN PARA AVENTUREROS · AÑO XII · TERCERA ÉPOCA · JUNIO 2012 · NÚM.13

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

NOVEDADES

GEO

HAZLO

BURBUJA

FORRAJEO

EL DÍA DESPUÉS

REFLEJOS BLANCOS

LA ISLA MISTERIOSA

ESTACIÓN ACUARIO REMAKE

DR. VAN HALEN. EPISODIO FINAL

EL LIBRO QUE SE ABURRÍA REMAKE

PROMOCIÓN DE RELATOS INTERACTIVOS

Por Johan Paz

A·L·I·E·N

EDICIÓN ESPECIAL

REPORTAJES

COZUMEL

YENGHT

LITERACTIVA

PHOTOPIA

ESPECIAL

PREMIOS HISPANOS 2011

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

Sumario

nº 13

Junio 2012

3ª época · Año XII

EDITORIAL

Ha pasado casi un año desde que publicamos el anterior número en pdf del SPAC. Demasiado. Por tanto, haremos servir este editorial como balance de todo ese año transcurrido dentro del mundillo de la aventura hispano.

Como resumen, podríamos decir que la segunda mitad de 2011 estuvo llena de novedades, gracias sin duda a la FICOMP 2011 y a la V MiniComp. De todas esas novedades nos hacemos eco precisamente en este número del fanzine.

Sin embargo, la primera mitad de 2012 está muy parada. Tan parada, que solo ha visto la luz el remake en AGE de "El libro que se aburría", de Jenesis, y la Edición Especial de "A·L·I·E·N, la aventura", de Alpha Aventuras. También puedes encontrar todos los detalles de estas dos obras en este número.

Cierto es que hay varios proyectos de nuevas aventuras en marcha, pero se están haciendo de rogar para ver la luz más de la cuenta.

En cuanto al resto de actividades de la comunidad, podemos destacar:

- El grupo del CAAD en facebook se consolida, atrayendo a nuevos y viejos aficionados al mundillo. La actividad dentro del grupo se ha disparado, incluyendo a participantes que no son habituales en el foro del CAAD. Como autocrítica, quizás estemos infrautilizando esta red social. Dada la potencial audiencia que tiene, deberíamos anunciar todas las iniciativas y eventos en el grupo de Facebook, ya sea con mensajes, compartiendo noticias o creando eventos para las comps que se lancen en la comunidad.
- Se está abordando la traducción de TADS 3 al castellano, lo que, sin duda, es una grandísima noticia y que abrirá nuevas vías para la creación de aventuras en el futuro.

Ahora a trabajar todos con más ganas si cabe, para que no vuelva a pasar un año antes de que podamos ver el próximo número del fanzine.

Disfrutad de este nuevo ejemplar en pdf del fanzine de la comunidad hispana de aventuras.

Un saludo,

Joruiru

Novedades Julio 2011 – Marzo 2012

Nuevas Aventuras

■ **Estación Acuario (Remake).**

En un viaje espacial junto a tu compañero Farmer tu nave sufre una averia y se ve obligada a hacer un aterrizaje (¿planetizaje?) forzoso en el planeta más cercano. Al salir de la nave te das cuenta que te encuentras en una mina que ha sufrido un ataque de algo o alguien desconocido. Debes encontrar la pieza de repuesto para reparar la nave y continuar con tu viaje.

Remake del original del mismo nombre para Spectrum de Luis Sánchez Palacios.

Wiki:
http://wiki.caad.es/Estación_Acuario_(Remake)

Online:
http://www.caad.es/superglus/online/jugarglulx.php?aventura=http://www.caad.es/baltasarq/if/acuario/acuario.gblorb

■ **Reflejos blancos.**

Un breve interludio nocturno; estás esperando a tu novia en el parque. Han quedado de reunirse en la glorieta, para conversar un poco y pasear juntos.

Esta aventura es la secuela de Pan de ajo..

Wiki: http://wiki.caad.es/Reflejos_blancos

Online:
http://www.caad.es/incanus/ReflejoZ.html

Facebook:
http://www.facebook.com/apps/application.php?id=124504694303673

■ **El último Jedi (lite version).**

Eres Dass Jennir, un antiguo general de la Orden Jedi. Llegaste a Nuevo Plympto como general del ejército de la República para luchar contra los separatistas Nosaurianos y su ejército de droides. Pero, tras la aplicación de la Orden 66, fuiste traicionado por tus propias tropas, logrando escapar de la muerte por los pelos. Tus antiguos enemigos nosaurianos te escondieron y ahora lideras su resistencia frente a la invasión del ejército imperial.

El ejército nosauriano debe resistir todo lo que pueda en el paso de Half-Axe, en un desesperado intento para proporcionar esos minutos que les hace falta a los refugiados nosaurianos para escapar del terrible destino que les espera.

Wiki: http://wiki.caad.es/El_último_Jedi

■ **Burbuja.**

Aventura multijugador en tiempo real utilizando el sistema cliente/servidor del propio AGE. Sólo soportado oficialmente por esta aventura el protocolo propio de Aetheria.

Wiki: http://wiki.caad.es/Burbuja

■ **El día después.**

Una amenaza terrible se cierne sobre nuestro planeta. La Humanidad se enfrenta al más grave desafío de toda su historia: el apocalipsis, el peligro de extinción, el fin de todas las cosas. ¿Podrá la Humanidad superar este jaque?

Wiki:
http://wiki.caad.es/El_día_después_(joruiru)

Online:
https://sites.google.com/site/aventuraeldiadespues/online

■ **Forrajeo.**

Te han enviado a "conseguir" medicamentos de la farmacia. Has preferido aprovecharte de la oscuridad, pero a veces el remedio es peor que la enfermedad...

Wiki: http://wiki.caad.es/Forrajeo

Online:
http://www.caad.es/incanus/ForrajeoZ.html

Facebook:
http://www.facebook.com/pages/Aventura-Forrajeo/239953449408868

■ **Fotones perdidos (remake).**

Aventura breve experimental. Remake de Fotones perdidos de Presi.

Wiki:
http://wiki.caad.es/Fotones_perdidos_(Remake)

■ **GEO.**

Samuel Fikser, miembro de los GEO, debe infitrarse en un almacén en el que varios terroristas, fuertemente armados, retienen a varios rehenes. Samuel, utilizando su entrenamiento antiterrorista, y aprovechando las sombras, deberá salvar la situación antes de que alguien resulte herido.

Wiki: http://wiki.caad.es/GEO

Online:
http://www.caad.es/jugar?aventura=http://www.caad.es/baltasarq/if/geo/geo.zblorb

■ **Hazlo.**

Hazlo. No dudes. Simplemente hazlo.

Wiki: http://wiki.caad.es/Hazlo

Online: http://www.eximeno.com/hazlo.html

■ **La isla misteriosa.**

El gran conquistador Hernán Cortés se encuentra a merced del peligro en una tierra exótica buscando un tesoro perdido... ¿logrará encontrarlo? La isla misteriosa esconde una aventura que no es lo que parece...

Wiki: http://wiki.caad.es/La_isla_misteriosa

■ **Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Volumen 2 Relato IV: Episodio Final.**

DrVanHalenFan nos ha anunciado en el foro la reciente publicación de una nueva aventura de la afamada saga del Dr. Van Halen, de Josep Coletas.

Para ZX Spectrum 48K (también disponible online gracias a worldofspectrum). No hay muchos detalles aún sobre la inesperada y misteriosa, nunca mejor dicho, obra.

■ **Remake de El libro que se aburría.**

El día 1 de Enero se publicó la versión "remake" de "El libro que se aburría". Las modificaciones han sido sobre todo en la presentación, interactividad y jugabilidad de la obra, abarcando también el sistema de autoría y parte de los textos de la aventura. La obra cuenta ahora con la adicción de multimedia en forma de gráficos, efectos sonoros y música.

Wiki:
http://wiki.caad.es/El_libro_que_se_aburría

Online:
http://www.caad.es/jenesis/online2/libro_online.html

■ **A·L·I·E·N: La aventura - Edición Especial.**

A·L·I·E·N: La aventura - Edición Especial es una versión mejorada de A·L·I·E·N: La aventura, con el mismo walkthrough, las mismas escenas, los mismos escenarios y los mismos personajes, pero incorporando mejoras sustanciales que la hacen merecedora de considerarse un producto aparte y que ofrecen al jugador una experiencia de juego más espectacular y placentera.

Wiki: http://wiki.caad.es/Alien_-_Edición_Especial

Novedades Julio 2011 – Marzo 2012

Nacional

■ 15 meses y un día, mejor aventura de 2011.
Tras las dos rondas de votaciones, se cumplieron todos los pronósticos y "15 meses y un día", de Jenesis, se llevó el galardón de Mejor Aventura en los Premios Hispanos a la Aventura 2011.
En este número encontrarás un especial de los Premios Hispanos 2011, con los premiados en cada una de las categorías.

■ 2011: Un año de aventura.
2011: Un año de aventura es un CD interactivo recopilatorio con todas las aventuras publicadas durante el año 2011 en nuestro idioma.
http://www.caad.es/noticias/2011-un-ano-de-aventura.html

■ Comp4 o Estacional
La Comp4 es un intento de proporcionar una serie de comps, que en principio se celebrarán cada 4 meses por lo que también se la conoce como "La Estacional". La primera convocatoria de esta comp está etiquetada como ed. Poinsetia y se abrió oficialmente el 1 de enero del 2012.
http://wiki.caad.es/Comp4#Comp4_ed._Poinsetia

■ Fase Bonus: Entrevista a Baltasarq e Incanus.
Después de la entrevista a Andrés Samudio en su podcast, hoy los amigos de la web de Fase Bonus vuelven a tratar el tema de las aventuras conversacionales, publicando el artículo "CAAD: La aventura hoy en día", que es una entrevista realizada a Baltasarq e Incanus en la que dan su visión del pasado, presente y futuro de la aventura en castellano.
http://www.caad.es/noticias/fase-bonus-entrevista-baltasarq-e-incanus.html

■ Nuevo vídeo sobre aventuras de texto.
Jenesis presenta en su canal de Youtube un nuevo vídeo donde describe a la vez que muestra lo que es una aventura de texto, por medio de su obra "Dios en Zapatillas". Muy recomendable para promocionar la aventura actual, especialmente en su vertiente literaria.
http://www.caad.es/noticias/video-presentacion-reflexion-sobre-aventuras-de-texto.html

Internacional

■ Diario de desarrollo de Kekerkruip.
El holandés Victor Gijsbers está inmerso en la creación de una nueva aventura llamada Kerkerkruip. Es habitual encontrar autores que publican noticias sobre los nuevos proyectos que tienen entre manos en sus páginas personales, o en foros relacionados con el medio. En el caso de Victor, no solo ha anunciado que trabaja en esta nueva aventura, si no que además está llevando todo un diario de desarrollo en su blog: "The Gaming Philosopher".
http://www.caad.es/noticias/diario-de-desarrollo-de-kerkerkruip.html

■ Primera versión de Vorple.
Se ha liberado la primera versión de Vorple, la interfaz de usuario creada para integrarse con

EL CAAD EN FACEBOOK. ¡VISÍTANOS!

intérpretes web como Quixe, Parchment o Undum. Esta primera versión incluye el soporte para Undum.
http://vorple-if.com/outgribe/2011/the-first-release-of-vorple/

■ **Introcomp.**

La idea es animar a los autores a desarrollar una aventura, invitándoles a presentar a la comp únicamente la introducción de la misma. La respuesta del público y un sustancioso premio en metálico les animará después a terminarla, consiguiendo con ello además una expectación y una publicidad para su proyecto que de otro modo tal vez nunca hubiera conseguido. El trato es que si la obra no se termina en un año, no hay premio.
http://www.caad.es/noticias/introcomp-una-clasica-competicion-en-la-escena-inglesa.html

■ **Grotesque, un gestor al estilo PuertAventura.**

El proyecto Grotesque ha tomado impulso tras cierto periodo de estancamiento. Un nuevo desarrollador se ha hecho cargo y parece que el ritmo de desarrollo ha aumentado y se han publicado varias actualizaciones..
http://www.caad.es/noticias/grotesque-un-gestor-al-estilo-de-puertaventura.html

■ **Primera versión estable de Quest 5.0.**

Quest 5 es algo más que una actualización de Quest 4. Es un sistema completamente nuevo, reescrito desde cero. Se comenzó a trabajar en él en torno a Abril de 2009, y la primera versión preliminar fue liberada en Febrero de 2010. En Octubre de ese mismo año, se anunció que el sistema iba a ser libre y open source.
http://www.textadventures.co.uk/blog/2011/08/30/quest-5-0-is-out-now/

■ **ADRIFT Online y ADRIFT 5.0.20.**

Aunque no es uno de los entornos preferidos por la comunidad hispana, Campbell Wild ha anunciado la liberación de la versión 5.0.20 de ADRIF, el entorno de desarrollo de ficción interactiva hecho en Visual Basic.
http://adrift5.blogspot.com/2011/08/5020-out-now.html

Cambpell también ha anunciado este mes de Septiembre el inicio del desarrollo de un intérprete web para ADRIFT.
http://adrift5.blogspot.com/2011/09/adrift-online.html

■ **Gargoyle 2011.1.**

Ha sido liberada la versión 2011.1 del frontend y multi-intérprete Gargoyle. Entre las novedades más destacadas se encuentran la nueva disponibilidad de binarios en forma de paquete .DEB para Ubuntu (a petición de un servidor) y la incorporación de las nuevas versiones de API Glk y varias correcciones de errores. También se soporta ahora la metadata del tratado de Babel.
http://www.caad.es/noticias/gargoyle-20111.html

■ **Resultados de la inglesa IFComp.**

La 17ª IFComp guiri ha terminado y presenta sus resultados, con la aventura Taco Fiction como máxima ganadora, obteniendo una puntuación media de 7.84.

Se han presentado 38 obras, un número ciertamente muy bueno, mejor que las tres últimas ediciones (24, 25 y 36 obras). Pueden presumir, además, de 109 votantes/jugadores. La salud de la escena guiri de ficción interactiva es, desde luego, envidiable.
http://www.caad.es/noticias/resultados-de-la-inglesa-ifcomp.html

■ **Nuevo TADS 3.1.**

Ya está disponible la versión 3.1 de TADS, el famoso sistema de autoría para la creación de relatos interactivos (popular sobretodo en el mundo anglosajón, aunque desde hace algún tiempo parece estar preparándose una traducción al castellano de manos de Comely que puede introducir por fin su uso en la comunidad hispanohablante). Esta última actualización del sistema incluye, entre otras cosas, el juego a través de Internet y el juego colaborativo.
http://www.caad.es/noticias/nuevo-tads-31.html

■ **DestinyQuest: The legion of shadow, un nuevo concepto de librojuego.**

A partir de las bases que dejaron los Fighting Fantasy o Lobo Solitario, DestinyQuest: Legion of Shadow expande las opciones y aporta nuevas ideas.

La principal diferencia reside en que el jugador elige en un mapa la misión que quiere cumplir y de esta forma se reduce la sensación de argumento lineal de otros librojuegos. En el primer libro existen tres mapas que se van usando según avanza la aventura. En cada uno de ellos aparecen iconos que según el color indican la dificultad de la aventura, además de pueblos, "jefes de zona", monstruos legendarios,…
http://www.caad.es/noticias/destinyquest-legion-shadow-un-nuevo-concepto-de-librojuego.html

■ **XYZZY Awards 2011.**

Se han entregado los XYZZY Awards 2011, que premian a las mejores aventuras de la escena anglosajona en cada una de las categorías.

Best Game
Cryptozookeeper (Robb Sherwin)
Best Writing
Cryptozookeeper (Robb Sherwin)
Best Story
The Play (Deirdra Kiai)
Best Setting
Cryptozookeeper (Robb Sherwin)
Best Puzzles
PataNoir (Simon Christiansen)
Best NPCs
Cryptozookeeper (Robb Sherwin)
Best Individual Puzzle
The hat mystery (also in Doctor M, Last Day of Summer, and Playing Games) in Cold Iron (Andrew Plotkin)
Best Individual NPC
Grimloft in Cryptozookeeper (Robb Sherwin)
Best Individual PC
Mentula Macanus in Mentula Macanus: Apocolocyntosis (Adam Thornton)
Best Implementation
Six (Wade Clarke)
Best Use of Innovation
Kerkerkruip (Victor Gijsbers)
Best Technological Development
TADS 3.1
Best Supplemental Materials
PDFs and screencast tutorials for Kerkerkruip
Special Recognition
Zombie Exodus (Jim Dattilo)
http://xyzzyawards.org/winners.php

A·L·I·E·N - Edición Especial



A·L·I·E·N: La aventura - Edición Especial es una versión mejorada de A·L·I·E·N: La aventura, con el mismo walkthrough, las mismas escenas, los mismos escenarios y los mismos personajes, pero incorporando mejoras sustanciales que la hacen merecedora de considerarse un producto aparte y que ofrecen al jugador una experiencia de juego más espectacular y placentera. Por tanto, todos los solucionarios publicados hasta ahora para la versión original, siguen siendo plenamente vigentes para la nueva versión. A todos los efectos, esta Edición Especial sustituye a la versión anterior, que pasa a quedar obsoleta. La Edición Especial es la que deberías usar si quieres jugar a A·L·I·E·N: La aventura.

El grupo gaditano Alpha Aventuras acaba de publicar su último trabajo, que en esta ocasión se trata de una remasterización de su aventura ALIEN: La aventura, creada en 2008.

Todos los gráficos se han vuelto a redibujar en alta calidad, se han añadido muchos efectos sonoros, incluyendo la banda sonora original y varios samples de las películas, y se han corregido infinidad de cosas, lo que hace que esta Edición Especial tenga una apariencia realmente espectacular.

■ **Novedades**

• Movimiento del alien en tiempo real: el alien se mueve libremente por el complejo incluso cuando estamos pensando qué orden teclear a continuación.

• Gráficos totalmente nuevos, rediseñados desde cero, a todo color y en alta resolución (las imágenes pasan de tener 600x300 píxeles a tener 1200x500 píxeles).

• Posibilidad de cambiar el tamaño de los





Interior de la nave

La aventura comienza en el interior de nuestra nave, una vez se haya posado sobre la superficie del planeta.

gráficos.

• Gran cantidad de nuevos efectos de sonido.

• Efectos sonoros y visuales en tiempo real.



Gráficos impresionantes

Como se puede ver en las capturas que acompañan al texto, las ilustraciones de esta Edición Especial son impresionantes. Se han dejado de lado los gráficos "estilo papiro" que había en la edición original.

• Reescalado automático de las imágenes en función del tamaño de la ventana del intérprete.

• Barra de estado mejorada, que ahora muestra (entre otras cosas) la cantidad de energía que le queda a la batería de la linterna, y la posición y distancia del alien indicados por el sensor de movimiento.

• Nueva introducción mejorada.

• Textos corregidos y más pulidos.

• Nuevas respuestas por parte de los personajes.

• Mejoras en el tratamiento de la oscuridad.

• Numerosos fallos y errores corregidos.

• Compatibilidad total con Windows, MacOS X y las últimas distribuciones de Linux basadas en Debian y Ubuntu.

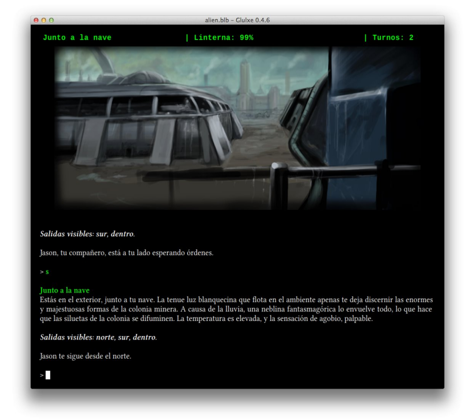
• Compatibilidad mejorada con las últimas versiones de Gargoyle.

• Documentación actualizada.

• Nueva carátula, actualizada y en alta resolución.

• Inclusión de información bibliográfica y carátula dentro del archivo de la aventura.

☞ SPAC



Junto a la nave

Una vez hayamos salido de la nave, nuestros esfuerzos se deben centrar en averiguar cómo entrar a la explotación minera.



VOX POPULI

Felicidades al equipo, un gran remake sin duda. Si esta aventura ya tenía sus incondicionales ahora seguro que arrolla!!

Jenesis

Anoche la terminé, la fui paladeando poco a poco pues me fui recreando en todos los detalles. Qué decir, los gráficos están genial y los sonidos (que es lo que más me impacta cuando hay multimedia) han hecho que sintiese como si estuviese allí, con el bicho y tó.

Excelente trabajo y mis felicitaciones.

Elaine Marley

Debo decir que yo nunca jugué la versión original de Alien, así que no tengo con qué comparar pero.. ¡esta me encanta!. Que agobio, que tensión.. la ambientación es simplemente genial con esos sonidos, la oscuridad, los gráficos y joder con el pitidito del radar que pita más y mas rápido cuando el bicho se acerca. En fin, simplemente genial, solo le falta sonido en Dolby Surround y empezar a oir ruidos de aliens viniendo por detrás

Uto



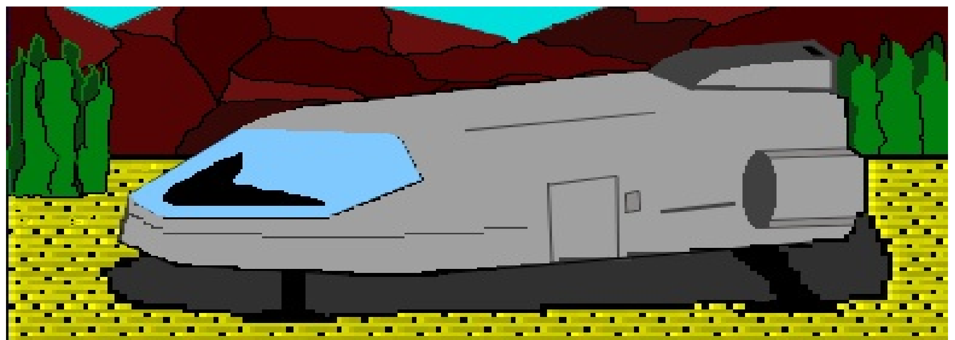


Farmer y tú aterrizáis en el planeta minero donde se encuentra la Estación Acuario, por culpa de un fallo del motor. Una rutinaria búsqueda de la pieza de repuesto se convertirá en una auténtica odisea....
Baltasar el Arquero nos trae para la FIComp 2011 el remake del original del mismo nombre para Spectrum, de Luis Sánchez Palacios.

En un viaje espacial junto a tu compañero Farmer tu nave sufre una avería y se ve obligada a hacer un aterrizaje forzoso en el planeta más cercano.
Al salir de la nave te das cuenta que te encuentras en una mina que ha sufrido un ataque de algo o alguien desconocido. Debes encontrar la pieza de repuesto para reparar la nave y continuar con tu viaje.

■ Introducción

Nos encontramos ante el remake realizado por Baltasar de la aventura conversacional del mismo nombre creada en 1992 por Luis Sánchez Palacios para Spectrum.
La versión original no deja de ser una aventura de Spectrum, pecando, como suele ocurrir hoy en día al echar la vista atrás, de la sordera habitual en casi todas las aventuras de la época.
Pero Baltasar ha conseguido convertir Estación Acuario en una obra moderna que mantiene el regustillo retro y que gustará tanto a los fans de este tipo de juegos como a los jugadores de hoy en día. Este remake es una obra muchísimo más accesible, unos gráficos remasterizados que mantienen el espíritu retro y unas excelentes mejoras en la jugabilidad y en los puzles.
La interactividad es excelente, sin apenas ningún problema de palabra exacta, y el mapeado es suficientemente extenso para explorarlo y encontrarnos unos buenos e interesantes, en general, puzles que se resuelven sin demasiados problemas, lo que nos evita esos odiados atascos.
Los PSIs son buenos, cada uno con su propia personalidad. Tienen buenos diálogos (aunque la conversación no es libre) y consiguen que tengamos sentimientos hacia ellos, algunos buenos y otros malos, dependiendo de cada uno. Incluso se debe colaborar con PSIs en la resolución de algunos puzles, lo que añade un punto de originalidad a la obra.
En la balanza del debe, tenemos que poner que falta añadir más descripciones y más respuestas a algunas acciones que el jugador intentará de manera natural.



■ Conclusión

Hacer un remake es una labor muy desagradecida, ya que hay que dedicarle muchas horas a una obra que al fin y al cabo no es tuya y a la que es prácticamente imposible dejar tu impronta.
Pero en este remake de Estación Acuario, Baltasar ha realizado un gran trabajo, como en todo lo que pasa por sus manos. La ambientación, la forma de jugar la aventura y el acompañamiento de unos gráficos sencillos nos consigue transportar a aquellos años en los que el mundo conversacional tenía un gran peso.

☞ SPAC

■ Puntuación SPAC





■ INCANUS
■ MÁQUINA Z

UN BREVE INTERLUDIO NOCTURNO

Suspiró. Nadie la había obligado a acudir antes de tiempo a la cita, pero el negocio de la librería iba bien; si decidía cerrar una hora antes, bueno, el mundo no iba a terminarse y dar un paseo por el parque antes de la cita se le antojó una buena idea... o así pensaba hace una hora. La verdad, era un lugar muy hermoso y tranquilo, especialmente a esta hora, cuando todo el mundo se había marchado a casa. Tenía el parque para ella sola ya hacía tres cuartos de hora y comenzaba a cansarse de recorrerlo una y otra vez, tratando de hacer pasar el tiempo hasta que su novio llegara.

Estás esperando a tu novia en el parque. Habéis quedado en reuniros en la glorieta, para conversar un poco y pasear juntos.

■ Introducción

Reflejos Blancos es, en realidad, la segunda parte de "Pan de Ajo" y en ella nos volvemos a meter en la piel del hijo de unos cazavampiros.

La novena obra de Incanus, creada para participar en la FIComp 2011, está hecha con el mimo y cuidado al que nos tiene acostumbrados este prolífico autor.

Como es habitual en Incanus, la fuerza de esta aventura está principalmente en sus textos y en sus puzles, lo suficientemente complejos como para que resulten interesantes y lo suficientemente fáciles como para que no desemboquen en un irremisible atasco.

Aún así, durante la aventura deberemos realizar alguna labor tediosa y repetitiva que podría acabar con nuestra paciencia.

La implementación está muy cuidada, sin apenas problemas de palabra exacta, y el desarrollo del juego es muy fluido.

■ Lo que más nos gusta

Reflejos Blancos es una obra de corte más bien literario muy pulida, en la que no se ha escatimado en trabajar los detalles. Los textos son muy correctos, como suele ser habitual en el autor. Es, precisamente, el carácter literario de Reflejos Blancos lo que polarizará las opiniones de los jugadores.

Esta aventura supera con creces a su predecesora, "Pan de Ajo".

■ Lo que menos nos gusta

El principal problema de esta aventura es que deja al jugador muy "suelto por el mundo", con demasiada libertad aparente que, en realidad, se transforma en "encuentra el modo de solucionarlo". Y como solo existe un modo de solucionarlo, el objetivo se transforma en "vaga hasta encontrarlo".

Hay unas cuantas incoherencias que dañan un poco la inmersión en la aventura; el parque debería tener una salida, aunque si intentaras salir la aventura te lo impidiese dándo algún tipo de excusa. Lo mismo ocurre con las rosas, cuando al recoger más de un ramo la respuesta debería ser más coherente que simplemente "Ya tienes el ramo de rosas".

También se echa en falta soluciones alternativas a alguno de los puzles, así como algún detalle más en el entorno del parque.

■ Conclusión

Una aventura muy bien implementada y muy cuidada, que es recomendable jugar después de haber jugado a su predecesora, aunque resulta difícil identificarse con el protagonista, cuya frialdad en buena parte de la historia hace difícil entrar en sintonía con él.

Aún así, nos gustará ver una más que probable tercera entrega de la saga.

☞ SPAC

■ Puntuación SPAC



■ BALTASAR
■ MÁQUINA Z



CAZA AL TERRORISTA

Samuel Fikser, miembro de los GEO, debe infitrarse en un almacén en el que varios terroristas, fuertemente armados, retienen a varios rehenes. Utilizando su entrenamiento antiterrorista, y aprovechando las sombras, Samuel deberá salvar la situación antes de que alguien resulte herido.

GEO es un relato interactivo de Baltasar. Está basado en los juegos del tipo Tom Clancy's Splinter Cell y fue presentada a la V MiniComp.

■ Introducción

Contiene todos los elementos de este tipo de juegos, es decir, acción, momentos de tensión y un desenlace acorde a tu habilidad para salir de la situación. La puesta en escena es correcta, sabes quién eres y cuál es tu objetivo desde el primer momento. Los mensajes que llegan desde el "mando" son una guía perfecta, además de servir para una mayor inmersión en el juego.

El argumento engancha nada más empezar, lo que hace que resulte muy fácil ponerse en la piel del protagonista desde el principio.

■ Lo que más nos gusta

GEO nos trae una trama de acción trepidante sin descanso. Teníamos dudas de que la interfaz conversacional pudiese recrear con éxito la serie Splinter Cell, pero esta aventura demuestra que es posible. Una aventura más larga y con situaciones más variadas puede tener un enorme potencial.

Las respuestas a algunas acciones no ayudan a rebajar estas confusiones.

■ Lo que menos nos gusta

En algunas localizaciones cuesta ubicarse dentro del escenario, ya que la posición del protagonista y de los objetos resulta bastante confusa.

Las respuestas a algunas acciones no ayudan a rebajar estas confusiones.

■ Conclusión

GEO es una aventura muy interesante y envolvente: buena inmersión, trama atractiva y muy clara en su planteo inicial.

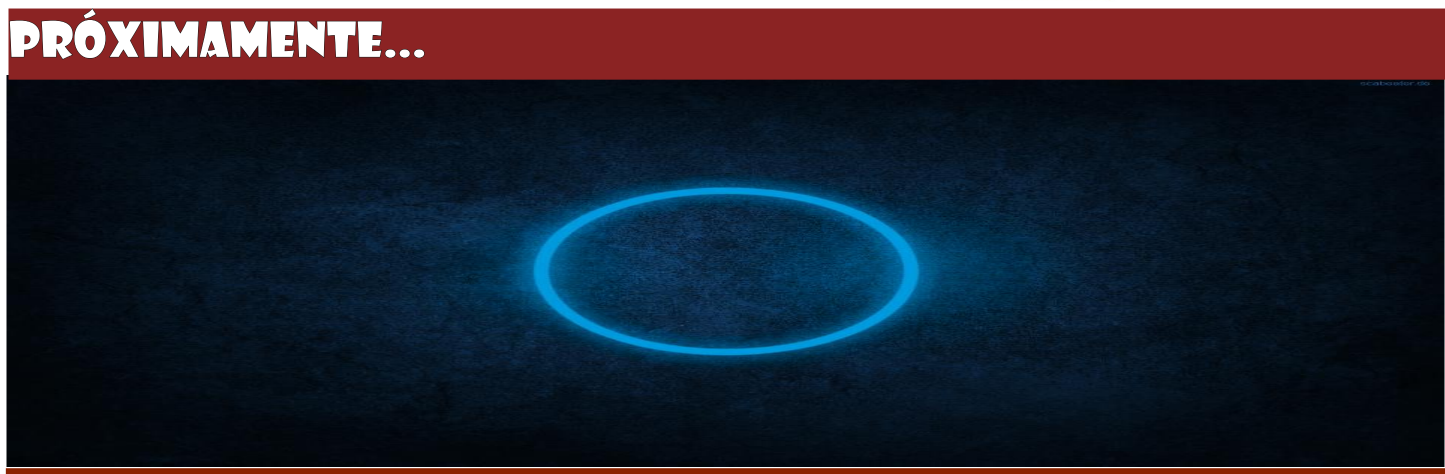
Esta mini aventura, entretenida y muy bien llevada, demuestra que argumentos interesantes como este, al estilo de Splinter Cell, pueden dar mucho jugo al mundillo conversacional.

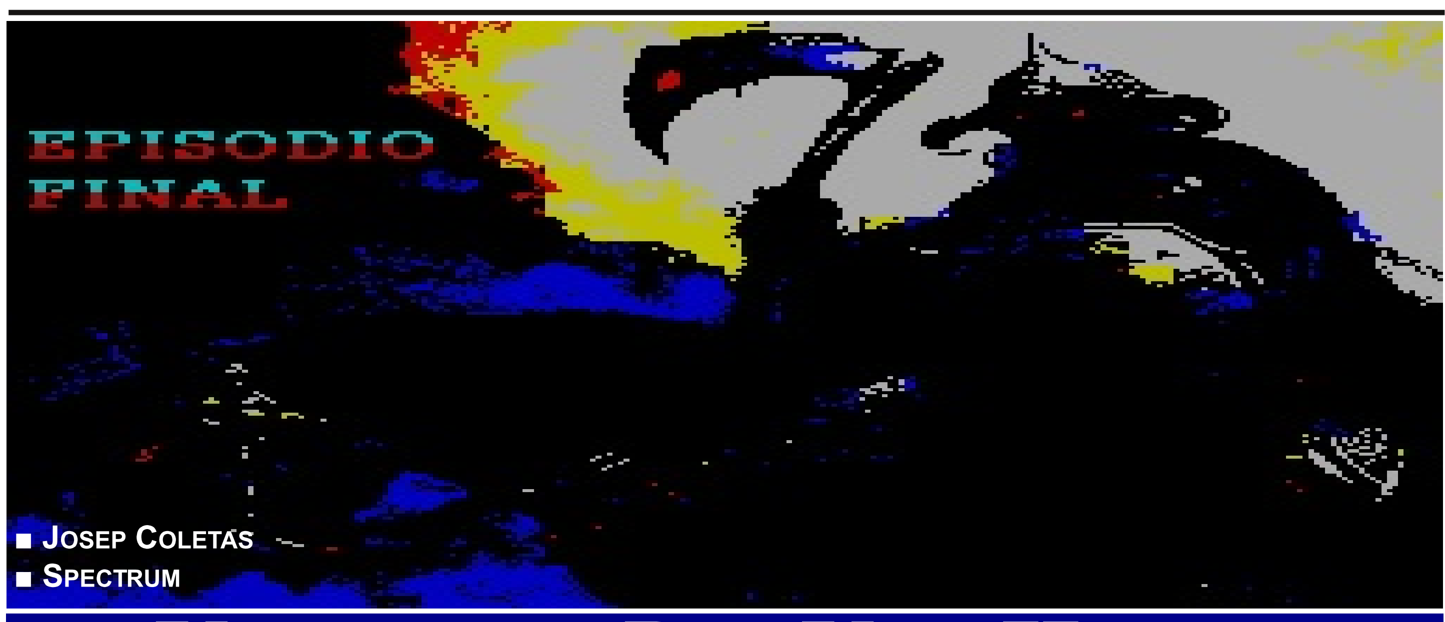
☞ SPAC

■ Puntuación SPAC



PRÓXIMAMENTE...





Vuelve el Dr. Van Halen

Regresa la saga creada por Josep Coletas con nuevos misterios por resolver. Se presenta como el capítulo final, ¿lo será?

La última vez que vi a la anciana, ahora eterna guardiana de la moneda Iuramentum, me habló de la puerta fría. Se trataba de un portal secreto localizado cerca de la población de Tyra, Suecia. En sus nevadas montañas, además de los fríos vientos del Valhalla que no cesaban de azotar mi cara congelando mi aliento, encontré las antiguas ruinas de un templo dedicado a Hela, señora del Niflheim, el helado infierno vikingo.

Ya en el interior del templo y tras mencionar las palabras mágicas que me susurró la anciana, un portal de enormes dimensiones se desplegó ante mi como las alas de un fénix renacido.

Yo conocía el cruel destino al que me llevaría la puerta fría. En tiempos remotos y por gentes bárbaras nombrado, Niflheim fue para ellas su nombre. Para mi, el Lóbrego Reposo aguardaba paciente al otro lado.

Al cruzar aquella puerta brillante y temible, supe que ya no había marcha atrás...

■ Introducción

Josep Coletas nos trae el último capítulo del volumen 2 de su saga Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen. Esta vez, nos meteremos de nuevo en la piel del Dr. Van Halen con la misión de salvar a la Humanidad de la invasión de un ejército demoniaco liderado por Hiperión.

Para ello, deberemos adentrarnos en Bul-kadash, una ciudad que se encuentra en el Niflheim, el infierno de los vikingos, y hacer sonar el gong que traerá de vuelta al infierno a Hiperión. Deberemos encontrar el hacha Ka, el arma gemela de la que blande Hiperión, con la que haremos sonar el gong.

■ Lo que más nos gusta

Episodio Final es una aventura clásica de Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen. Por tanto, hará las delicias de los seguidores de la saga.

También es una aventura que gustará a los amantes de las aventuras conversacionales de la época dorada. Esta aventura para Spectrum irradia aire retro por los cuatro costados.

Como nos tiene acostumbrados Josep Coletas, este Episodio Final posee un argumento muy bueno y tiene un acabado exquisito. Es una aventura breve, en la que se avanza medianamente bien, aunque también podremos sufrir breves atascos por las limitaciones que comentamos más adelante.

■ Lo que menos nos gusta

Estamos ante una aventura creada para ZX Spectrum 48K (aunque realizada en el año 2011), con todas las limitaciones que conlleva esta plataforma.

Las descripciones son muy limitadas, incluso demasiado escuetas en ocasiones, con lo que puede llegar a costar averiguar qué hay que hacer en algunas situaciones.

Muchas de las localidades, la mayoría para ser sinceros, están de relleno. Es decir, son simplemente localidades de paso en las que no hay nada que hacer ni mirar. Su única misión es hacer más tedioso el moverse por el mapeado.

Por último, la sordera del PAWS puede llegar a ser desesperante. En este aspecto, debido a las limitaciones de este parser, la aventura se queda por debajo de los estándares actuales.

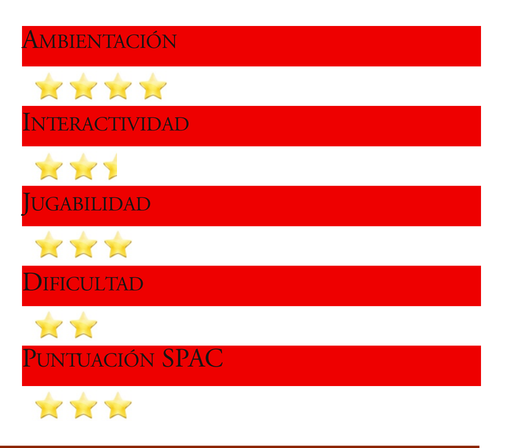
■ Conclusión

Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Volumen 2 Relato IV: Episodio Final es una aventura con ese aire retro que le da la plataforma para la que ha sido creada, con lo que consigue trasladarnos de nuevo a la época dorada de las aventuras conversacionales.

Para los fans de la saga, una aventura muy recomendable para jugar..

☞ Joruiru

■ Puntuación SPAC





■ JORUIRU
■ GLULX

Una amenaza terrible se cierne sobre la Tierra. La Humanidad se enfrenta al más grave desafío de toda su historia: el apocalipsis, el peligro de extinción, el fin de todas las cosas. ¿Podrá la Humanidad superar este jaque?

12 de Octubre de 1999

Queridos conciudadanos,

Acabo de informar a las Naciones Unidas, y a nuestros aliados de la OTAN, del reciente descubrimiento por parte de un científico norteamericano. Un planetoide previamente no identificado se encuentra en curso de colisión directa con nuestro planeta, la Tierra.

A menos que seamos capaces de encontrar algún modo de prevenir que este cuerpo celeste impacte contra nuestro mundo, la vida, tal y como la conocemos, dejará de existir.

Afortunadamente, desde el mismo instante en el que se hizo el descubrimiento, nuestros mejores científicos y técnicos de la NASA y del ejército de los Estados Unidos han estado trabajando para encontrar una solución con la que enfrentarnos a este problema.

Mis consejeros me aseguran que podremos revertir este desastre de proporciones inimaginables. Hoy estoy aquí, ante todos vosotros, para deciros que la vida continuará y emergeremos de esta crisis siendo mejores y más fuertes.

Dios bendiga a América.

- Discurso Presidencial -

■ Introducción

El Día Después es una aventura breve, presentada a la V MiniComp, en el que nos metemos en la piel de Dale Bordy, el jefe de policía de San Charbel, un agradable pueblecito elegido como la mejor ciudad para vivir de menos de 10.000 habitantes.

Antes de terminar nuestra ronda, recibimos por la radio el aviso para que vayamos a casa de una anciana loca. Haremos el procedimiento habitual: tranquilizarla y decirle que investigaremos el asunto.

Pero, como nos podríamos esperar, la cosa no va ser tan sencilla y el procedimiento será cualquier cosa menos el habitual...

■ Lo que más nos gusta

El guión de Joruiru es soberbio y, sobre todo, le deja a uno con ganas de saber más.

Es una aventura de terror, un género que no abunda en el mundillo, que consigue meter miedo. La ambientación, con el uso de sonidos, es fantástica. El principio, con los silencios y la tensión, es maravilloso.

A todo esto, ayudan mucho también las buenas descripciones de las localidades y los textos de ambientación que dejan patente la tensión del protagonista.

■ Lo que menos nos gusta

La resolución del puzle final es un tanto de dibujos animados.

Los textos en la resolución de los combates con frases del estilo "pierdes 1 punto de vida" pueden sacar de contexto.

Los enemigos son demasiado estáticos. Aunque estés luchando contra ellos, si te cambias de habitación no te persiguen, pudiendo descansar "tranquilamente" aunque la habitación contigua rebose actividad.

■ Conclusión

El Día Después es una aventura que se juega muy bien y encantará a los amantes del género de acción y de terror. Desde el principio, la trama comienza a mostrarse interesante. Encontraremos tensión, peleas y... ¡zombis!

☞ SPAC

■ Puntuación SPAC

AMBIENTACIÓN

★★★★

INTERACTIVIDAD

★★★½

JUGABILIDAD

★★★½

DIFICULTAD

★★★½

PUNTUACIÓN SPAC

★★★½



Te han enviado a "conseguir" medicamentos de la farmacia. Has preferido aprovecharte de la oscuridad, pero a veces el remedio es peor que la enfermedad...

Me lo habían cantado muy claro: iban a dejar la ciudad pronto y sólo iban a llevar el equipaje necesario para el viaje... y yo no estaba considerado, de momento, como equipaje necesario.

Mis "habilidades" para "procurar" artículos escasos les eran conocidas pero, para mi desgracia, también sabían de ciertas características de mi personalidad que me hacían un elemento "poco deseable" para no decir derechamente prescindible.

Así que me ofrecieron un trato: si "conseguía" medicamentos de la farmacia del centro, podían considerar llevarme con ellos hasta la primera parada del viaje, o más allá si demostraba buen comportamiento en ese tramo.

Si no conseguía volver con suficientes medicamentos... bueno, me dieron a entender que no me molestara en volver y, sobre todo, que no me molestara en seguirlos.

Preferí entrar en el centro de noche: no porque fuera a estar menos vigilado, sino porque creía que la oscuridad podía darme alguna ventaja para moverme con libertad.

Me equivoqué, claro. Estoy completamente seguro de que nadie me delató: simplemente, el sigilo me fue esquivo, fui visto y comenzaron a cercarme.

Conseguí llegar a la farmacia sin que me atraparan y logré colarme a la bodega subterránea por una ventana que alguien dejo abierta al descuido.

No contaba con que el techo de la bodega fuera tan alto y, la verdad, esperaba encontrar la bodega sin ocupantes.

En fin, cuando las cosas se van al carajo, lo hacen en grupo, ya se ve...

■ Introducción

Con esta introducción, Incanus nos mete de lleno en su décimo relato interactivo. Se trata, esta vez, de una aventura breve creada para la V MiniComp en la que deberemos colarnos en una farmacia para conseguir medicamentos, y ganarnos así que el grupo nos acoja en su seno.

Y esto es más importante de lo que parece, ya que en un mundo repleto de zombis, quien se queda solo tiene todas las papeletas de convertirse en uno de esos asquerosos caminantes.

Forrajeo es, por tanto, una aventura conversacional que podríamos enmarcar dentro del género del survival horror. Lucharemos contra el reloj para hacer nuestro cometido y huir sano y salvo antes de que sea demasiado tarde.

■ Lo que más nos gusta

La literatura es el fuerte de esta aventura, impecable como en todas las obras de Incanus. Consigue que el jugador se meta en el papel del protagonista y que le entren las prisas por teclear las órdenes como si fuera él mismo el que está en peligro.

La puesta en escena es clara y precisa, sabes quién eres y qué es lo que quieres conseguir, poniendo al jugador en situación nada más empezar.

La jugabilidad es amplia y te permite realizar una misma acción introduciendo diversas expresiones.

■ Lo que menos nos gusta

El título sigue en la línea clásica de Incanus. Feo.

El nivel de dificultad de la aventura es elevado. Hay que morir unas cuantas veces hasta dar con las soluciones de los puzles.

Casi todas las situaciones dependen de registrar las cosas.

■ Conclusión

Resulta sorprendente la aportación de Incanus en un terreno en el que no estamos acostumbrados a verlo, donde se ha desenvuelto mejor de lo que cabría esperar.

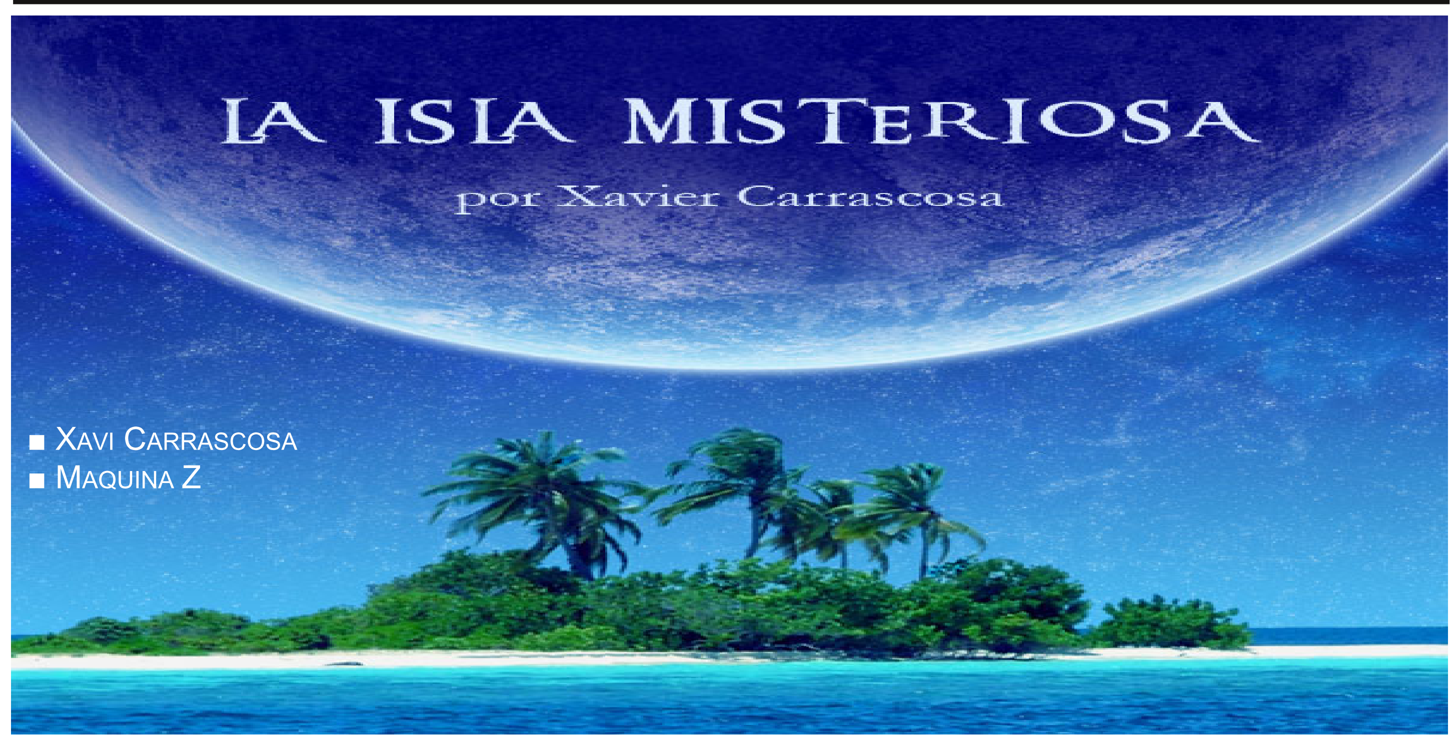
Forrajeo es una obra que logra el perfecto equilibrio para agradar a quienes gustan de jugar bajo tensión y a aquellos que prefieren tomarse las cosas con más tranquilidad.

Especialmente recomendable para los amantes del género zombi.

☞ SPAC

■ Puntuación SPAC





El gran conquistador Hernán Cortés se encuentra a merced del peligro en una tierra exótica buscando un tesoro perdido, ¿logrará encontrarlo? La isla misteriosa esconde una aventura que no es lo que parece...

La Isla Misteriosa es un cuento interactivo en el que se empieza siendo Hernán Cortés, pero pronto se convierte en una pequeña crítica a diversas cuestiones que preocupan a más de uno en la sociedad actual.

■ Introducción

La Isla Misteriosa es un cuento interactivo lleno de dudas, misterios y pocas respuestas. El jugador comienza siendo Hernán Cortés, pero la aventura pronto se convierte en una pequeña crítica a diversas cuestiones que preocupan a más de uno en esta sociedad actual.

Durante la partida alternarás entre dos personajes: Hernán Cortés y Sebastián. Como Hernán Cortés, deberás encontrar un gran tesoro perdido en una exótica isla desierta. Siendo Sebastián, deberás acudir a una aburrida y estéril clase de Historia en el colegio. ¿Cuál de los dos terminarás siendo?

■ Lo que más nos gusta

Los textos y la filosofía de este relato interactivo.

La alternancia entre las dos realidades del protagonista está muy bien llevada a lo largo de todo el relato.

■ Lo que menos nos gusta

Muy pocas cosas son examinables durante el relato, lo que hace que el lector se salga un tanto de la aventura.

Las descripciones de las localidades y de los objetos examinables se quedan un tanto cortas para la intención del relato.

■ Conclusión

La Isla Misteriosa es un relato interactivo con una propuesta muy interesante, pero que tiene pequeñas lagunas que hacen que no sea una aventura completamente redonda. Aun así, es un relato muy interesante, que hará plantearse al lector algunas cosas.

☞ SPAC

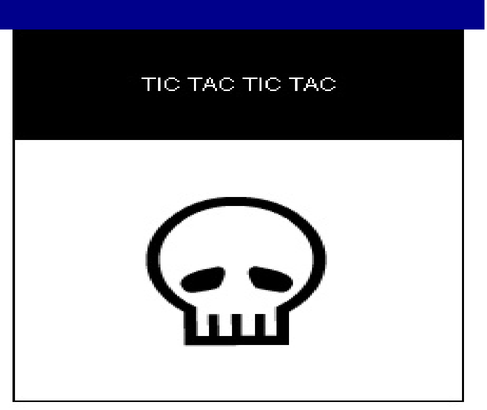
■ Puntuación SPAC



LA TIRA CÓMICA DE JORUIRU









Hazlo. No dudes. Simplemente hazlo.

Desciendes las escaleras. El olor a humedad, a sangre, te marea. Has hecho esto demasiadas veces como para que ese olor te detenga. Cada paso que das, cada escalón que bajas, está acompañado por un gemido. Pero no eres tú el que gime.

Otro paso y te sumerges en la oscuridad más absoluta. Los susurros de las sombras te rodean. El interruptor de la luz está en la pared, junto a tus dedos.

> Puedes pulsar el interruptor. HAZLO.

> También puedes seguir avanzando a oscuras. HAZLO.

■ Introducción

Hazlo es un relato breve de ficción hipertextual publicado por Santiago Eximeno en diciembre de 2011 utilizando la herramienta Undum. Se trata de una historia de horror para adultos presentada de un modo austero y elegante que contribuye a concentrar al lector en el puro terror conseguido con las solas palabras.

Nos encontramos ante una narración hipertextual que aprovecha los enlaces para crear una historia no lineal. Dependiendo de tus decisiones, el final de la historia será distinto.

■ Lo que más nos gusta

La calidad literaria de este relato es indudable. Se nota la profesionalidad de Eximeno en estas lides.

La idea de no empatizar con el personaje, con sus decisiones o siquiera con el narrador, algo que no es muy habitual ver en las obras del mundillo.

Es la primera obra realizada bajo Undum en lengua hispana que ve la luz.

■ Lo que menos nos gusta

Hazlo es un relato es muy breve. Demasiado.

El nivel de dificultad de la aventura es elevado. Hay que morir unas cuantas veces hasta dar con las soluciones de los puzles.

Casi todas las situaciones dependen de registrar las cosas.

■ Conclusión

Recomendamos encarecidamente a todos que lean este hiperrelato. Es una historia claramente guiada en la que la única opción que se deja al libre albedrío del lector es la última. Aún así, su lectura no dejará indiferente a nadie.

☞ http://webliter.blogspot.com.es

☞ SPAC

■ Puntuación SPAC

AMBIENTACIÓN
★★★★

INTERACTIVIDAD
★★

JUGABILIDAD
★★★

DIFICULTAD
★★★

PUNTUACIÓN SPAC
★★★★





Bienvenidos al mundo de la especulación pura y dura. Conviértete en un tiburón de las finanzas...

Estás en la sala de trabajo de los mercaderes, donde se realizan los movimientos de compra y venta de activos. El nerviosismo forma parte del ambiente, incluso en los momentos más calmados. Todos os soléis amontonar en un corrillo en el centro, cerca del panel informativo y el taco. Durante los periodos de transacciones, la tónica es un caos organizado. Nía siempre se mantiene templada, haciendo de intermediaria.

■ Introducción

Esta aventura nos da la oportunidad de convertirnos en especuladores sin escrúpulos, y enfrentarnos a otros jugadores en tiempo real para desplumar o ser desplumados en la selva del libre mercado.

El objetivo de cada partida es muy sencillo: acabar siendo el que más dinero posee. Para ello comenzamos con una cantidad de dinero efectivo y una cantidad de activos. En cada transacción, deberemos comprar activos al menor precio posible y vender nuestros activos al precio más alto que podamos. ¡Pero ojo! El resto de jugadores pretenderá lo mismo, así que nos pueden arrebatar una compra ofreciendo un poco más o chafar una venta poniendo un precio menor a un activo suyo.

Al final de cada periodo se cobrará una cantidad en efectivo por cada activo que poseamos. Pero tampoco deberemos amasar una gran cantidad de activos, ya que existe una cierta posibilidad de perder cualquier activo.

■ Lo que más nos gusta

Muestra el funcionamiento del modo multijugador en AGE y todo un mundo de posibilidades al respecto.

El juego ha sabido adaptarse a elementos típicamente aventureros. Examinando a Nía, recibes instrucciones de cómo jugar, al mirar ves a quienes como tú están en esa partida, etc.

Siempre es agradable jugar con más gente en un entorno aventurero.

■ Lo que menos nos gusta

No es una aventura conversacional tal y como las conocemos.

Depende en gran medida de la aleatoriedad y de la parametrización que se le haya dado a cada partida en particular.

■ Conclusión

Burbuja es muy recomendable para tres ó más jugadores (cuantos más mejor). Es una aventura muy divertida, dinámica y que no requiere más de unos minutos para echar una partida.

El autor ha hecho un gran trabajo con esta obra, y esperamos que siga insistiendo en esta apuesta por las aventuras multijugador, porque seguro de que pueden salir grandes obras basadas en este sistema.

☞ SPAC

■ Puntuación SPAC

AMBIENTACIÓN
★★

INTERACTIVIDAD
★★

JUGABILIDAD
★★★

DIFICULTAD
★★★

PUNTUACIÓN SPAC
★★½



■ JENESIS
■ AGE

Érase que se era un libro que se aburría... Dentro de sus tapas y arropado por dos hermosas guardas de color azul vivía una emocionante historia de barcos y piratas, pero escondido y olvidado en un extremo de la vieja estantería hacía ya mucho tiempo que nadie abría sus páginas. Poco a poco, sus viejos amigos habían sido relevados por misteriosas y brillantes cajas de plástico, en donde dormían hermosos discos plateados... el pobre libro se sentía muy solo.

El año 2012 comenzó de la mejor forma posible: trayéndonos una nueva obra. Se trata del remake de la popular obra "El libro que se aburría" de jenesis, una revisión casi total del título realizado por la misma autora en 2003 para la máquina-Z.

■ Introducción

La principal novedad de todas las que presenta esta versión de "El libro que se aburría" es que está realizado para Aetheria Game Engine.

Aprovechando las comodidades que aporta AGE para la inclusión de multimedia, la autora ha añadido gráficos, efectos sonoros y música de fondo.

En cuanto a los gráficos, Jenesis sigue en este remake el estilo que utilizó en "15 meses y un día", es decir, con los textos a un lado y los gráficos a otro, como si se tratara de un libro abierto en vez de la disposición tradicional de gráficos arriba y texto debajo.

Pero por si no fuera poco, también se han revisado la mayoría de los textos de la aventura y se ha mejorado la interactividad del relato, que ya de por sí era realmente buena en la versión original.

■ Lo que más nos gusta

Una aventura introductoria ideal para novatos.

Los gráficos son una gozada, llenos de color y resultan muy simpáticos.

La interactividad de la aventura es altísima, respondiendo prácticamente a todo lo que se nos ocurra.

■ Lo que menos nos gusta

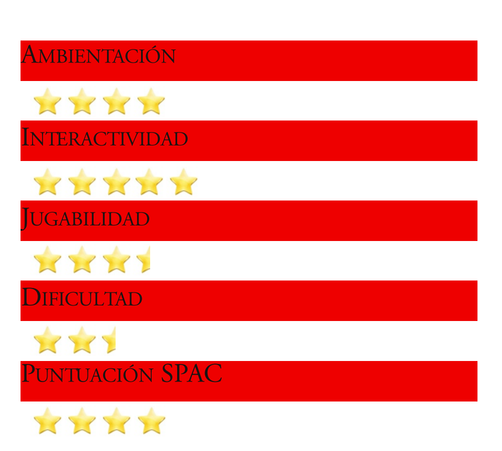
Es una aventura con ciertas dosis de humor y con un tono orientado en ocasiones al público infantil, lo que puede echar para atrás a algún que otro veterano.

■ Conclusión

El libro que se aburría ya era, sin duda, una de las mejores aventuras para que jugadores recién llegados se inicien en el mundo de la ficción interactiva y este remake no hace más que confirmar este aspecto.

☞ SPAC

■ Puntuación SPAC



Y el ganador es...

Premios Hispanos a la Aventura 2011

Como manda la tradición y fieles a su cita, durante los meses de Febrero y Marzo volvieron los Hispanos, los premios del mundillo para premiar las mejores producciones del 2011.



TÍTULO	NOMINACIONES	CATEGORÍAS
El Último Jedi	12	Aventura con mejor Multimedia, Originalidad, Interactividad, Jugabilidad, Mejor Puzle (Bombardeo en el caza), Mejor Puzle (Entrar al puerto espacial), Mejor PSI (Bomo Greenbark), Aventura con mejores PSIs, Aventura con mejores puzles, Calidad literaria, Mejor argumento, Mejor aventura
15 meses y un día	11	Aventura con mejor Multimedia, Originalidad, Interactividad, Jugabilidad, Mejor Puzle (Anilla del loro/Grabadora), Mejor Puzle (Inundar baño), Mejor PSI (Alberta), Mejor PSI (Gato), Aventura con mejores PSIs, Aventura con mejores puzles, Mejor aventura
La Isla Misteriosa	8	Originalidad, Jugabilidad, Mejor PSI (Náufrago), Aventura con mejores PSIs, Aventura con mejores puzles, Calidad literaria, Mejor argumento, Mejor aventura
Reflejos Blancos	7	Interactividad, Jugabilidad, Mejor PSI (Novia), Aventura con mejores PSIs, Aventura con mejores puzles, Calidad literaria, Mejor aventura
El Día Después	5	Aventura con mejor Multimedia, Interactividad, Jugabilidad, Mejor Puzle (Explosión cocina), Aventura con mejores PSIs
Forrajeo	4	Interactividad, Calidad literaria, Mejor argumento, Mejor aventura
Hazlo	3	Originalidad, Calidad literaria, Mejor argumento
GEO	2	Aventura con mejores puzles, Mejor argumento
Nearco 2 - La perdición de la Ninfa	1	Aventura con mejor Multimedia
Estación Acuario (Remake)	1	Aventura con mejor Multimedia
Burbuja	1	Originalidad



Mejor Aventura 2011

Título	Puntos
15 MESES Y UN DÍA	**6,750**
El Último Jedi	6,167
La Isla Misteriosa	5,417
Forrajeo	5,167
Reflejos Blancos	4,417

Mejor Argumento

Título	Puntos
EL ÚLTIMO JEDI	**6,000**
Hazlo	5,583
La Isla Misteriosa	5,417
Forrajeo	5,000
GEO	4,667



Calidad Literaria

Título	Puntos
HAZLO	**7,167**
La Isla Misteriosa	6,083
Forrajeo	5,667
Reflejos Blancos	5,083
El Último Jedi	4,917

Originalidad

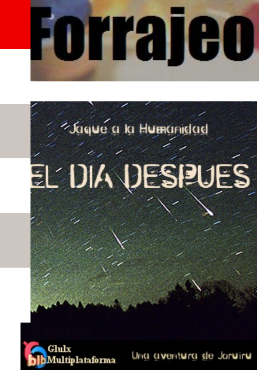


TÍTULO	PUNTOS
LA ISLA MISTERIOSA	**6,000**
Hazlo	5,667
Burbuja	5,417
15 meses y un día	5,083
El Último Jedi	4,667

Interactividad



TÍTULO	PUNTOS
FORRAJEO	**5,909**
EL DÍA DESPUÉS	**5,909**
15 meses y un día	5,727
El Último Jedi	5,182
Reflejos Blancos	4,818



Jugabilidad



TÍTULO	PUNTOS
EL ÚLTIMO JEDI	**6,273**
El Día Después	5,909
15 meses y un día	5,364
La Isla Misteriosa	5,182
Reflejos Blancos	4,909

Mejores Puzles

TÍTULO	PUNTOS
EL ÚLTIMO JEDI	**6,417**
15 meses y un día	6,000
GEO	5,250
Reflejos Blancos	4,917
La Isla Misteriosa	4,417



Mejores PSIs

Título	Puntos
15 meses y un día	**6,857**
El Último Jedi	6,714
El Día Después	4,571
Reflejos Blancos	4,000
La Isla Misteriosa	3,429



Mejor Puzle

Título	Puntos
Bombardeo - El Último Jedi	**6,455**
Grabadora - 15 meses y un día	5,909
Entrar al puerto espacial - El Último Jedi	5,364
Explosión cocina - El Día Después	5,091
Inundar el baño - 15 meses y un día	4,727

Mejor PSI

Título	Puntos
Alberta - 15 meses y un día	**6,727**
Bomo - El Último Jedi	5,727
Gato - 15 meses y un día	5,182
Novia - Reflejos Blancos	4,182
Náufrago - La Isla Misteriosa	4,182

Aventurero del año

Título	Puntos
Incanus	**7,182**
Elaine Marley	6,909
Joruiru	6,636
Baltasar	5,909
dddddd	5,909

Mejor Multimedia

Título	Puntos
15 meses y un día	**6,091**
El Último Jedi	5,545
El Día Después	4,909
Nearco II: La perdición de la ninfa	4,545
Estación Acuario	4,091

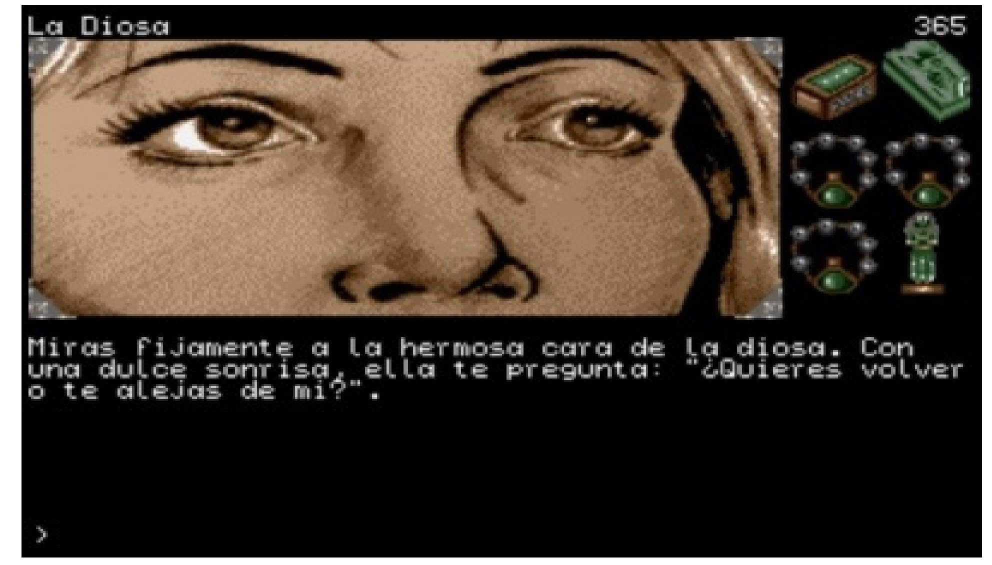


¡Yucatán! Tierra de misterios, leyendas y magia. Península selvática y pantanosa donde refulgió la civilización más impenetrable de América: Los Mayas. Cozumel es para muchos la única aventura española que aguanta la comparación con las grandes obras inglesas. De la mano de JMV e Infoconsolas, damos un repaso a la trilogía de Ci-U-Than.

En 1990, Andrés Samudio (a través del sello AD) edita la primera parte de la que es sin duda la más importante serie de aventuras conversacionales publicadas en España, la trilogía de Ci-U-Than. Ambientadas a principios del siglo XX en la península del Yucatán, narran las aventuras del famoso arqueólogo y aventurero Doc Monro, a través de parajes misteriosos y templos mayas abandonados repletos de secretos y tesoros.

Para entender la importancia de estas aventuras, debemos situarnos un poquito en el tiempo. El género de las aventuras conversacionales siempre ha tenido una gran popularidad en España, y han generado me atrevería a decir que tanto entusiasmo como en UK. Sin embargo, la realidad fue que durante los 80 la producción de aventuras conversacionales de calidad en español estuvo casi limitada a los lanzamientos de Dinamic (primero con su sello y luego con AD) y siempre siguiendo la estela del verdadero motor que se encontraba en el Reino Unido. Los parsers más utilizados, tales como Quill, PAWS o GAC, son todos de factura británica. AD (con nuevo equipo dirigido por el maestro Andrés Samudio) fue el primer intento serio de establecer una compañía española que produjera gran número de aventuras con herramientas propias como es el caso del DAAD, y desafortunadamente coincidió con el franco declive de las plataformas de 8 bits y el auge de las de 16 bits. Esto no sería necesariamente malo si no fuera porque en 1989-1990 las plataformas de 16 bits comenzaron a alumbrar aventuras gráficas de grandísima calidad y aceptación, destinadas a relegar el género conversacional a un segundo plano. Pese a todo, el proyecto AD siguió hacia delante con una producción escasa pero ambiciosa, y que nos dejó obras para el recuerdo. Su madurez coincidió con su núcleo central, la trilogía de Ci-U-Than, que ahora nos ocupa.

Estamos en 1990 y el renovado sello AD ya había conseguido impactar con su nueva versión de la Aventura Original. Andrés ya había trabajado antaño en una versión anterior de la aventura La Diosa de Cozumel, y la aplicación DAAD (desarrollado por Tim Gilbert, autor de PAWS y Quill, y que permitía el desarrollo para varias plataformas), permitió darle una nueva forma a Cozumel para convertirse en un importante lanzamiento nacional. Se trabajaron los gráficos para cada tipo de ordenador, con resultados espectaculares fundamentalmente en Atari ST (el favorito de Andrés). Se dotó a los gráficos de un diseño que recordaba al de grabados antiguos, en tonos sepia e incluso con un aspecto que remitía a dibujos a lápiz como ese precioso plano de los ojos de la Diosa.



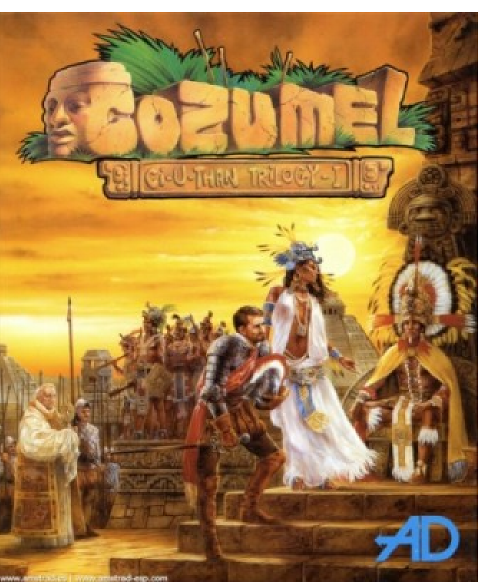
Gráficamente no se escatimó en medios. Al principio del juego se nos presenta una espectacular pantalla basada en la ilustración de Luis Royo de la propia carátula, y posteriormente una divertida imagen del equipo de AD caracterizados como pobladores antiguos del Yucatán (y basado a su vez en una ilustración que viene documentada en el



manual).

Esta importancia progresiva de lo gráfico, no sólo aquí sino en toda la trilogía, es consecuencia lógica de las capacidades de los ordenadores de 16 bits, y preludio de las posteriores aventuras gráficas en las cuales el texto desaparece como medio para introducir órdenes. En Cozumel aparecen asiduamente objetos con su representación gráfica que ayudan a saber qué tenemos y qué no en cada momento de la aventura. Los gráficos adquieren especial espectacularidad en Amiga y Atari ST mientras que en PC se sitúan en un plano intermedio algo menos atractivo por la paleta utilizada y su definición final. Para los ordenadores de 8 bits se optó por un diseño mucho más sencillo y funcional, sin que por ello la aventura fuese peor (obviando los bugs de Spectrum en la primera edición que impedían acabar la aventura y que fueron corregidos posteriormente). Todo el proceso de programación y adaptación a las distintas plataformas no estuvo exento, sin embargo, de grandes avatares hasta que el DAAD comenzó a dar todo de sí, y fue el propio Gilbert el que colaboró en la programación y quien no facilitó las cosas precisamente a la compañía española con su posicionamiento.

El parser desde luego es sofisticado para la época, pero aun así no evita que en determinados momentos usemos expresiones que consideramos correctas y que sin embargo el juego nos rechaza, teniendo que buscar alternativas un poco más rebuscadas. “Nadar” no es suficiente pero sin embargo “Nadar hacia la orilla” o “Nadar hacia la playa” tampoco lo serán, aunque en efecto llegamos exhaustos a una playa desierta. “Coger paquete” tampoco será suficiente y tendremos que ir un poco más allá, quizá de forma innecesaria pero mostrando la versatilidad del parser. Sin embargo, a la hora de mantener diálogos en ocasiones es complicado saber qué decir o de qué manera, aunque la mayoría de las veces consiste en frases bastante lógicas. Cada objeto del juego tiene una serie de cualidades que a nivel de programación se definen de manera única y permiten (o no) ser manipulados de una forma concreta. Los cajones o cajas se pueden abrir o cerrar, los



barriles son demasiado pesados para cogerse, hay elementos venenosos, que pueden encenderse, dinero que puede gastarse progresivamente, y personajes con ciertos patrones de comportamiento con los que hay que interactuar.

La trilogía (y por tanto Cozumel) comienza con la llegada a la isla de Doc Monro en 1920 tras un naufragio. Arqueólogo y aventurero, procedía de Cuba y venía perfectamente equipado para explorar lo desconocido, pero las inclemencias del tiempo lo arrojan al mar. Sin nada, tendrá que subsistir en San Marcos y penetrar en las entrañas de la selva en compañía de la bella Zyanya para conseguir averiguar el misterio de los templos mayas,de la Diosa de Cozumel y conseguir, en la última fase, salir de la isla en dirección al Yucatán, donde esperan la segunda y tercera parte de la trilogía.

En determinados momentos la historia transcurre como un reloj de precisión, con turnos limitados antes de que ocurra algo desagradable. Así, debemos medir exactamente qué hacer antes de que por ejemplo el quinquel se apague o de que acabemos con las limitadas cerillas. Por tanto, puede que sea imposible acabar el juego si hemos hecho algo mal. La aventura tiene dos partes diferenciadas, la primera más costumbrista y la segunda con más acción y momentos intensos. Para terminar con éxito la segunda debemos usar una partida guardada en la que hayamos conseguido ciertos objetos imprescindibles. Las armas no hacen falta, pero no llegaremos muy lejos sin la barra de hierro o una botella llena de petróleo. Esta interacción entre cargas es a veces sutil: existen en el juego por ejemplo dos borrachos, cada uno en una parte, que comparten un vínculo entre sí aparte del alcohol.

La aventura tiene una indudable intención literaria más allá del simple juego, como en la parte referida al encuentro con la diosa de Cozumel. No sólo es la parte más atractiva en lo que respecta al grafismo, sino que se permite una sección en la que se describe con intensidad el último encuentro con el misterioso ser y las consecuencias de lidiar con espíritus demoníacos. El uso de las pausas aportando



concisas narraciones de lo que sucede consigue atrapar el interés y crear una atmósfera por momentos dramática. Lo mismo ocurre en la escena inicial de la playa con la protagonista, en el cual el diálogo crea un vínculo emocional con los personajes que condicionará el resto de la aventura.

¿Y qué podemos decir sobre la Diosa de Cozumel que da nombre al juego? IX CHELL, que aparece desde la primera parte de la aventura (de boca del maestro de San Marcos), es la Diosa del Amor en el juego. La verdadera diosa de Cozumel fue en realidad conocida como Ixchel y su figura está muy arraigada en México. La antigua ciudad de Xaman Há (en la península, frente a la isla), conocida actualmente como Playa del Carmen, era desde donde se viajaba o peregrinaba a la considerada sagrada isla de Cozumel, dedicada a la diosa Ixchel de la fertilidad. Mujeres de toda la región maya acudían a Xaman Há para realizar el viaje a Cozumel en canoas hechas con troncos de árboles, con el fin de tener favores divinos y quedarse embarazadas. El templo del asentamiento de San Gervasio (en el centro de la isla) estaba dedicado a la diosa, y datan del siglo III de nuestra era.





La Diosa Ixchel fue la principal diosa maya y su nombre proviene de ser considerada la Diosa del Arcoiris y de la Fertilidad, aunque también se le reconocía ser diosa del agua, de las medicinas y de la enfermedad.

Hemos hecho una comparativa entre el mapeado que se usó para el juego y la estructura real de la isla, con el fin de que veáis los criterios utilizados en el diseño del propio juego y de las licencias que se toman para el mejor desarrollo de la aventura.

Samudio seguramente prefiere crear en la isla una estructura que soporte mejor conceptualmente la aventura, interpretando el centro como un conglomerado de caminos que van llevando a los puntos cardinales de interés, algo que se aprecia muy bien en el propio mapeado. Así, su definición está basada en la estructura real aunque no deja por ello de tener un contenido imaginario con raíces en la geografía histórica de la isla.

El Cedral fue en realidad un asentamiento interior en el sur, más próximo a la ficticia Hacienda de Big Turk que a la ubicación del juego, pero tuvo su importancia a mediados del XIX como refugio de los nuevos pobladores de la isla, en su mayor parte refugiados de la llamada Guerra de Castas. San Miguel sería el equivalente real a San Marcos, con una ubicación más al oeste que en el juego, y que se creó más o menos de forma simultánea a El Cedral, con actividades económicas muy similares. Este ambiente mercantil, basado en la agricultura y en la venta de productos locales, está muy fielmente reflejada en la aventura como se puede apreciar dando un paseo por el animado mercado de San Marcos.

La escenografía representa los núcleos rurales que pudieron existir en la época, de arquitectura colonial, con su pequeño puerto y sus casas blancas encaladas y bajas. Aparecen las iglesias, los maestros, animales con su propia personalidad como el mono de Big Turk o el loro Krill, los guardaespaldas o los ladrones callejeros, las tabernas plagadas de borrachos o mujeres esclavizadas como prostitutas. Todo este ambiente está presente y rodeado de la frondosa selva que alberga las partes más misteriosas de la aventura.

El templo de San Gervasio, rodeado de selva frondosa aunque con sus rutas establecidas, muy bien podría corresponder geográficamente a la zona marcada en el plano como Gran Roca (está algo más al norte), ya que de hecho los caminos están salpicados de pequeñas estructuras rocosas de antiguos restos. Es el templo que inspira directamente el que aparece en el juego (tanto el imaginario como el real corresponden en todo caso al Templo de la Diosa Ixchel), y que se sitúa más bien cerca del límite Este de la isla, y no en el centro-norte como en la realidad. La parte Este es una zona de playas amplias en la que también hay pequeñas construcciones mayas que pueden visitarse., mientras que en el juego se marca como una zona de acantilados.

En lo que se refiere a la historia en sí, no era en absoluto extraña la figura del náufrago, debido a la gran afluencia y tráfico de barcos comerciales. Ya sabemos que el protagonista Doc Monro (alter ego de Samudio) llega a la isla tras naufragar, en busca de aventuras y fortuna. En el siglo XVI, la época de los conquistadores, algunas de las figuras relevantes que llegaron a Cozumel lo hicieron tras perder sus embarcaciones, como por ejemplo Gerónimo de Aguilar (que actuó de intérprete al servicio de los conquistadores de la isla) o Gonzalo Guerrero. Ya durante la conquista se despojó a los isleños de sus cultos y actividades, quedando la isla poco a poco despoblada.

Tras este paseo por la isla de Cozumel y la primera parte de la trilogía, pasaremos a analizar los Templos Sagrados (la segunda parte)… pero en una próxima entrega de este artículo.

☞ JMV

☞ Infoconsolas.com



Perdida en algún lugar del misterioso mundo de Yenght está la fabulosa Fuente de la Juventud. Para encontrarla tendrás que hallar la salida del interminable laberinto, en el que te acechan multitud de enemigos y peligros. Yenght es el primer videojuego de Dinamic y la primera aventura publicada en el mercado español.

Estamos en 1.984, el comienzo de la era dorada de la microinformática doméstica. Sir Clive Sinclair cumple con su promesa de ofrecer un ordenador de grandes prestaciones a menos de 100 libras para su uso doméstico, y comienzan a florecer todo tipo de compañías de producción de software para el ZX Spectrum. Las primeras obras maestras como Manic Miner o Jet Pac consiguen ventas "cienmilenarias" (ya que el límite del millón será cosa de la siguiente década con las consolas del país del sol naciente). En España, unos jovencitos llamados Víctor Ruiz y "Snatcho" ponen en marcha la maquinaria para el nacimiento de una empresa mítica, DINAMIC, que liderará el mercado patrio hasta que el Amiga y el Atari ST se lleven por delante el vetusto mundo de los ordenadores de 8 bits. Muchos años de llevar la voz cantante que comenzaron con un juego llamado YENGHT.

En 1982 hizo aparición en UK una de las aventuras conversacionales más famosas de todos los tiempos, THE HOBBIT, editado por Melbourne House. Su impacto fue tremebundo incluso en nuestro país (a pesar del escollo del idioma) y motivó a los hermanos Ruiz para desarrollar un juego con unas bases similares, utilizando para los gráficos una aplicación que luego se lanzaría bajo el nombre de ARTIST y que sería editado simultáneamente por DINAMIC junto a YENGHT. La realización de este juego fue completamente artesanal, casera, hasta el punto de que no se manufacturaban las cintas hasta que recibían suficientes pedidos que les posibilitaran encargar copias de carátulas en imprenta y preparar los duplicados de las cintas de cassette. Lo que al principio fueron unas pocas decenas de encargos por correo pronto desbordó las expectativas convirtiéndose en cientos y cientos.

En la imagen tenéis la primera publicidad editada por Dinamic en sus comienzos y aparecida en las revistas de la época como ZX. Anunciaba Artist y el propio Yenght, obra en realidad de Snatcho. Por lo que podéis comprobar poco tiene que ver con los tiempos actuales: eran unos años en los que a cada día se inventaba una industria que apenas daba sus primeros pasos. En el caso concreto de España, casi su primer paso con excepciones como La Pulga o Fred. El logotipo fue creado de manera casi improvisada y sin tiempo por un amigo de



los Ruiz, y cambiando el nombre de Dynamic por DINAMIC casi en el último momento.

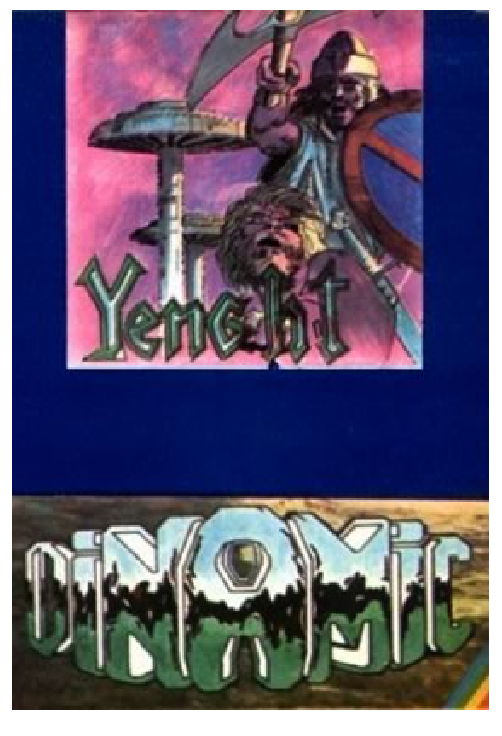
Mi original desgraciadamente se extravió. De hecho, en el cassette que conservo aparece la fotocopia tanto de las instrucciones originales como de la carátula (que no es el dibujo sino el de más abajo a color).

Supongo que todavía hay algún original por ahí rondando a pesar de que el número global de ventas debió ser bastante bajo aunque suficiente para posibilitar que DINAMIC arrancara su andadura (me presto a comprároslo si alguno lo tenéis pero por menos de lo que cuesta mi piso, por favor).

YENGHT es, como hemos anticipado, una aventura conversacional. A los jugadores actuales esto les sonará a chino, pero la esencia del asunto es que se trata de una aventura en la que realizamos acciones escribiéndolas y no al modo de las aventuras gráficas como Monkey Island, en las cuales se usa el ratón y el procedimiento de "apuntar-clickear". Esto le da a la aventura un toque literario que los aficionados retro consideramos en general como encantador, y todo ello con el aderezo de ver cómo el intérprete puede reconocer comandos inauditos en determinados programas comerciales. Sólo hay que recordar el grado de autonomía de los protagonistas de THE HOBBIT, que andaban a sus anchas por los escenarios del juego mientras nosotros sudábamos tinta para escapar de la mazmorra de los trasgos.

El PARSER es el programa o utilidad que hace posible crear este tipo de aventuras y posteriormente jugarlas. Los más populares fueron el llamado PAW el GAC o el QUILL, cada uno con sus ventajas e inconvenientes. Por ejemplo, la famosa aventura de Dinamic EL QUIJOTE usó el GAC. Aventuras AD contó con un parser a medida desarrollado por el autor del QUILL llamado DAAD, que permitía lograr fácilmente (no, no fue al final tan fácil) adaptaciones del mismo juego a varias plataformas de 8 y 16 bits. En este caso Yenght usa un código propio pero por la propia antigüedad del programa, previo a cualquiera de estos parsers comerciales. Utiliza en este caso muy pocos comandos, de gran sencillez, que hacen que oscile entre la aventura conversacional y un juego de "laberintos" sin más objetivo que localizar ciertos elementos por el mapeado.

Yenght usa un sistema de generación de localizaciones muy sencillo parecido al Hobbit, rellenando áreas creadas previamente con vectores. Con este sistema se ahorra memoria y se pueden crear muchos escenarios diferentes a costa de romper un tanto el ritmo de juego al tener que esperar unos segundos a que la localización se complete. No siempre será malo: si sabemos que hemos llegado a un escenario complejo con un enemigo (y me viene a la cabeza alguna de las pantallas finales) nos dará un respiro antes de comenzar a escribir "MATAR ERIC" a la velocidad de Sonic.



El juego tiene un esquema muy sencillo: podemos desplazarnos de localización en localización con los clásicos comandos norte, sur, este y oeste. Podemos hablar con determinados personajes y conseguir objetos como llaves (tres, para abrir sendas puertas), una espada (en el juego hay dos) o comida (más frecuente). Habrá enemigos amigables que nos darán alguna pista, otros que no nos atacarán pero se negarán a ayudarnos y otros que nos atacarán inmediatamente sin miramientos (y por cierto: si los matamos podremos seguir hablando con ellos en busca de pistas, cosas de los espíritus ancestrales supongo). Un aspecto denostado por los aventureros es el de las localizaciones con muerte súbita: algo que hoy día, con la posibilidad de grabar partidas en emuladores, no es tan importante, pero que si te fastidiaba hace 25 años una partida de varias horas sí que era una tragedia. En YENGHT tenemos bastantes de estas tragedias en especial en el pequeño laberinto tras la segunda puerta: la mitad de las estancias nos llevarán a la perdición.

La función de la espada era lógicamente acabar más fácilmente con los agresivos personajes que pueblan el laberinto, la comida permitía no morir de hambre o tener fortaleza para un combate difícil, y las llaves la de darnos acceso a tres puertas mágicas. La primera nos saca del laberinto inicial, muy austero y cerrado. La segunda ya está en ambientes abiertos y llegaremos tras atravesar valles, poblados, lagunas y un sinfín de escenarios. Cuidado con ciertas localizaciones que os introducen nuevamente en el primer laberinto. Por último la tercera puerta está rodeada de localizaciones de "muerte súbita", enemigos violentos (el peor frente a la propia puerta, una especie de "final boss" primigenio) y un pequeño entramado conclusivo de pantallas.

Teóricamente tenemos un límite de tiempo (hasta que cumplamos 70 años) pero hay usuarios que reportan que por un bug jamás se alcanzan. Por cierto, los bugs son bastante habituales en el juego, y se traducen en salidas espontáneas a la pantalla inicial en especial si llevamos un largo tiempo jugando, quizá un "residuo" de esta intención de limitar el tiempo dedicado a la partida.

Los que lo hayan jugado coincidirán en que pese a su sencillez rebosaba magia y encanto. Cada localización llevaba aparejada el misterio y la tensión de si algún personaje estará esperándonos y si será amigo (dándonos alguna pista al hablar con él) o nos atacará sin misericordia. La aparición de cada nuevo escenario o de las míticas puertas nos evocaba todas esas aventuras que acostumbrábamos a leer en libros o ver en el cine: ésa era la sencilla magia de esta aventura pionera, que era la misma que compartía con el querido ZX Spectrum.

☞ JMV
☞ www.pixfans.com



CAPERUCITO'S INTERACTIVE STRIP

Caperucito wanted to go to the city

follow the path

Take the east path

Take the south path

follow the path

I'm going to the city too. Can I follow you?

go west

go west

say "yes"

flee

go south

go south

THE END

flee

I'm going to the city too. Can I follow you?

search a bridge

cross the river swimming

say "yes"

THE END

THE END

THE END

Gala Premios Hispanos a la Aventura 2011

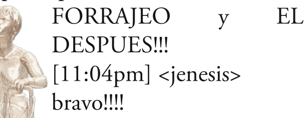
Aquí tenéis la transcipción de la gran gala de entrega de los Premios Hispanos a la Aventura 2011, celebrada en el auditorio principal del CAAD el 9 de marzo de 2012.

[10:43pm] <presentador>
Antes de empezar, quisiera recordarles a todos que esta es la 12ª edición de estos prestigiosos premios
[10:44pm] <presentador>
que se celebran ininterrumpidamente desde el año 2000
[10:45pm] » jenesis
sabe que Incanus está presente en pensamiento en esta edición.
[10:45pm] <presentador>
En esta edición tenemos dos grandes favoritas, a tenor del número de nominaciones obtenidas
[10:45pm] <presentador>
Por un lado, El último jedi, de joruiru...
[10:45pm] » presentador
señala a la última fila, asiento 24C
[10:46pm] <presentador>
[10:46pm] <jenesis>
¡Bravo!
[10:46pm] <_Baby_>
baboooo
[10:46pm] <presentador>
con 12 nominaciones
[10:46pm] <Comely>
Ole!
[10:46pm] <presentador>
y 15 meses y un día, de jenesis!!!
[10:46pm] <presentador>
con 11 nominaciones
[10:46pm] <_Baby_>
neneee neneeeee!
[10:46pm] <Comely>
Wala!
[10:46pm] <Eximeno>
¡plas plas plas plas plas!
[10:46pm] <franco00>
viva Jen!
[10:47pm] » jenesis
calma a _Baby_ dándole el envase del petisuí
[10:47pm] <Kasandra>
[10:47pm] » Alberta
se estira en su silla
[10:47pm] <presentador>
Será la edición de los jedis? O será la de Baby y Alberta?
[10:47pm] » Kasandra
le da un sonajero a _Baby_.
[10:47pm] <_Baby_>
tataaa buena
[10:47pm] <presentador>
O quizás la edición de los zombis o de los exploradores?
[10:47pm] <Comely>
Baby, yo soy tu padre
[10:48pm] » _Baby_
mira raro a Comely
[10:48pm] <franco00>
[10:48pm] <presentador>
o triunfarán los vampiros o los policías?
[10:49pm] <presentador>
Pues salgamos de dudas!!!!
[10:49pm] <presentador>
Vamos al lío!!
[10:49pm] <presentador>
TACHAAAANNNNNNN
[10:49pm] <_Baby_>
aachan!
[10:49pm] <presentador>
Empezamos por la aventura con mejor MULTIMEDIA
[10:49pm] <presentador>
Estos son los nominados
[10:50pm] <presentador>
15 meses y un día, de Jenesis!!
[10:50pm] <_Baby_>
Neneeee neeneeeeee!
[10:50pm] <presentador>
El último jedi, de Joruiru!!
[10:50pm] <jenesis>
Bravo!!!!
[10:50pm] <Comely>
Viva ese scroll!
[10:50pm] <jenesis>
una gran sonido sí !
[10:50pm] <presentador>
Nearco II, de Jhames!!
[10:51pm] » jenesis
se ha puesto triste de repente
[10:51pm] <presentador>
Estación Acuario, de Baltasar!!
[10:51pm] <jenesis>
bravo !!!!
[10:51pm] <Kasandra>
[10:51pm] <presentador>
El día después, de Joruiru!!
[10:51pm] » jenesis
aplaude con fuerza
[10:51pm] » Comely
busca a Baltasar entre el público
[10:51pm] <jenesis>
pase miedo !
[10:52pm] <presentador>
Y el premio hispano a la aventura con mejor multimedia del 2011 es para....
[10:52pm] <Kasandra>
Tachánnnn.
[10:52pm] <presentador>
tic
[10:52pm] <presentador>
tac
[10:52pm] <presentador>
tic
[10:52pm] » jenesis
se muerde las uñas
[10:52pm] <presentador>
tac
[10:52pm] <presentador>
15 MESES Y UN DIA!!!!!!
[10:52pm] <franco00>
\m/ \m/
[10:52pm] <Kasandra>
Bravoooooooo ¡¡
[10:52pm] » franco00
claps
[10:52pm] <presentador>
plas plas plas plas plas plas
[10:52pm] <Comely>
Viva!
[10:52pm] <jenesis>
Jen se siente feliz
[10:52pm] » Al-Khwarizmi
aplaude
[10:52pm] <Eximeno>
¡Bien!
[10:52pm] » Kasandra
aplaude.
[10:53pm] <franco00>
plas? ok
[10:53pm] <Comely>
Merecido
[10:53pm] » franco00
plas
[10:53pm] <jenesis>
gracias !!!
[10:53pm] <_Baby_>
neneee neneeeee
[10:53pm] <franco00>
plasplaspalasplaspalsplas
[10:53pm] <Kasandra>
Enhorabuena
[10:53pm] » Alberta
piensa que es por su baile

[10:53pm] <franco00>
nicely done jen!
[10:53pm]
presentador pasa a llamarse joruiru.
[10:53pm] <jenesis>
[10:53pm] » joruiru
se levanta y aplaude a rabiar
[10:53pm] <joruiru>
que hable que hable que hable!!
[10:54pm] » jenesis
se pone de pie....
[10:54pm] » Comely
aplaude la deportividad de joruiru
[10:54pm] <Kasandra>
Que hable
[10:54pm] <jenesis>
Muchas gracias a todos, me costó mucho crear esos gráficos pero ha merecido la pena.
[10:54pm] <Kasandra>
[10:54pm] <jenesis>
:)))
[10:55pm] <joruiru>
[10:55pm] » jenesis
se vuelve a sentar.
[10:55pm]
joruiru pasa a llamarse presentador.
[10:55pm] » _Baby_
se pone el vasito en la cabeza
[10:55pm] <presentador>
asi me gusta, intervenciones breves para tener mas tiempo para la publi de los patrocinadores
[10:55pm] <Kasandra>
juas
[10:55pm] <_Baby_>
baa baaa bup
[10:56pm] <jenesis>
jaja
[10:56pm] <presentador>
Continuamos!!
[10:56pm] <presentador>
Premio a la aventura más ORIGINAL
[10:56pm] » Alberta
intenta saber quién es el chico alto...
[10:56pm] <presentador>
Los nominados son...
[10:57pm] » presentador
tiene un aire a clooney, pero no es él...
[10:57pm] <Comely>
La aventura original!
[10:57pm] <presentador>
15 meses y un día, de jenesis
[10:57pm] <presentador>
Burbuja, de dddddd
[10:57pm] <presentador>
Hazlo, de Eximeno
[10:58pm] <presentador>
La isla misteriosa, de Xavi Carrascosa
[10:58pm] <presentador>
(o Grendel, como queráis)
[10:58pm] <presentador>
El último jedi, de joruiru
[10:59pm] » jenesis
se muerde las uñas
[10:59pm] <presentador>
Y el premio a la aventura más original de 2011 es para...
[10:59pm] » Comely
enciende su sable laser en la oscuridad
[10:59pm] <presentador>



LA ISLA MISTERIOSA!!!!
[10:59pm] <Eximeno>
¡Plas plas plas plas plas!
[10:59pm] <jenesis>
oleeeee !!!!
[10:59pm] <Kasandra>
Bravo ¡¡
[10:59pm] <Kasandra>
[10:59pm] <Comely>
Viva!
[10:59pm] » franco00
claps claps claps
[10:59pm]
presentador pasa a llamarse joruiru.
[10:59pm] <joruiru>
plas plas plas plas plas
[10:59pm] » Al-Khwarizmi
aplaude
[10:59pm] <Kasandra>
Plas plas plas¡¡
[10:59pm] <jenesis>
brillante aventura !!!
[10:59pm] <_Baby_>
bavooo bavooooo!!!
[10:59pm] » Comely
cree que debería recoger el premio en su nombre, ya que se llama igual
[11:00pm] » Alberta
piensa que no es para tanto...
[11:00pm] » joruiru
joruiru intenta robar el premio, por si acaso se fuera de vacío...
[11:00pm]
joruiru pasa a llamarse presentador.
[11:01pm] <presentador>
quietooo bichooo!!!
[11:01pm] » Comely
apaga el sable para no gastar pilas
[11:01pm] <presentador>
Como Grendel no está, otra intervención breve!! :-))
[11:01pm] » _Baby_
sonríe a Comely
[11:01pm] <_Baby_>
gendeelll ?
[11:01pm] <presentador>
Pasemos al premio a la INTERACTIVIDAD
[11:02pm] <presentador>
Estos son los nominados...
[11:02pm] <Kasandra>
[11:02pm] <presentador>
15 meses y un día, de Jenesis!!
[11:02pm] <_Baby_>
taaata
[11:02pm] <presentador>
Forrajeo, de Incanus!!
[11:02pm] » Comely
gustaría de interactuar con Alberta
[11:02pm] <jenesis>
biene!!
[11:02pm] <presentador>
Reflejos blancos, de Incanus!!
[11:02pm] <jenesis>
siii!
[11:02pm] <presentador>
El último jedi, de joruiru!!
[11:03pm] <jenesis>
ole!!!
[11:03pm] <presentador>
El día después, de joruiru!!
[11:03pm] <jenesis>
bravo!!!
[11:03pm] <presentador>
Y el premio a la interactividad de 2011 es para...
[11:03pm] » _Baby_
le hace patitos a Kasandra
[11:03pm] » Kasandra
exhala una bocanada de humo de su cigarro metafórico.
[11:04pm] <_Baby_>
ooooh
[11:04pm] » Kasandra
le tira de la nariz a _Baby_
[11:04pm] » presentador
lee con atención el sobre...
[11:04pm] <presentador>
Premio ex-aequo para...
[11:04pm] <presentador>



FORRAJEO y EL DIA DESPUES!!!
[11:04pm] <jenesis>
bravo!!!!
[11:04pm] <Eximeno>
¡Doble espectáculo!
[11:04pm] » jenesis
aplaude
[11:05pm] <Kasandra>
Bravo¡¡¡¡
[11:05pm] » Al-Khwarizmi
aplaude
[11:05pm] <Comely>
Zombis!!
[11:05pm]
presentador pasa a llamarse joruiru.
[11:05pm] » Kasandra
aplaude.
[11:05pm] » _Baby_
aplaude ma o menos
[11:05pm] » joruiru
está perplejo
[11:05pm] » Alberta
piensa que esta amañado...
[11:05pm] <Kasandra>
Baby, con las manitas no con las orejas.
[11:05pm] » joruiru
no se esperaba para nada un premio a los zombis!!
[11:05pm] <Kasandra>
[11:05pm] <_Baby_>
kandaaaa
[11:05pm] <Comely>
Es que los zombis son muy interactivos
[11:05pm] <Comely>
Sobre todo si huelen a sesos
[11:06pm] <jenesis>
jajajaja
[11:06pm] <Kasandra>
Sep
[11:06pm] <Kasandra>
jajajaja
[11:06pm] » joruiru
sube al estrado

[11:06pm] » jenesis
se alegra de no tener que hablar
[11:06pm] <joruiru>
Puesss... muchas gracias por los votos!!!
[11:07pm] <joruiru>
Realmente quería hacer una aventura muy muy muy interactiva...
[11:07pm] <Kasandra>
[11:07pm] <Comely>
Vivan joruiru e Incanus!
[11:07pm] <Kasandra>
Vivan ¡¡
[11:07pm] <joruiru>
al final se quedó en lo que jugasteis, por tema de tiempos...
[11:07pm] <jenesis>
PLAS PLAS PLAS
[11:07pm] <joruiru>
Ahora quedaré con Incanus para ver si quiere la cabeza o las piernas del premio...
[11:08pm] <joruiru>
o lo cortamos a lo largo y un lado para cada uno...
[11:08pm] » jenesis
se apunta clear clones del trofeo
[11:08pm] » joruiru
se baja emocionao del escenario, y devuelve el trofeo que robó antes (ya no lo necesita)
[11:08pm]
joruiru pasa a llamarse presentador.
[11:09pm] <presentador>
Qué tio más guapo es este joru... me ha hecho sombra y todo!!
[11:09pm] » _Baby_
tira del pelo a Kasandra
[11:09pm] » Al-Khwarizmi
mira fijamente al presentador, preguntándose por qué desapareció misteriosamente mientras joruiru recogía el premio
[11:09pm] » presentador
tiene un aire a Hugo Silva, pero tampoco es él...
[11:09pm] <Kasandra>
Baby, esas manos. ¬¬
[11:09pm] <Kasandra>
[11:09pm] » _Baby_
tira besos a Kasandra
[11:10pm] » Kasandra
le pasa un chupachups a _Baby_
[11:10pm] <_Baby_>
sssslurrp
[11:10pm]
joruiru entró en el canal de chat.
[11:10pm] <_Baby_>
ssslurp
[11:10pm] <Comely>
Ya me estais malcriando al niño
[11:10pm] » joruiru
se pone junto al presentador, para evitar rumores
[11:10pm] <Kasandra>
¿Tá rico?
[11:10pm] <Al-Khwarizmi>
juas
[11:10pm] <_Baby_>
icooo síiii
[11:11pm] <_Baby_>
quizmiiii
[11:11pm] <Kasandra>
Juas.
[11:11pm] <_Baby_>
tato ato
[11:11pm] <presentador>
Proseguimos...
[11:11pm] » Alberta
bosteza distraída
[11:11pm] <presentador>
Es el turno del premio a la aventura con MEJOR JUGABILIDAD
[11:11pm] <presentador>
Las nominadas son
[11:12pm] <presentador>
15 meses y un día, de Jenesis!!
[11:12pm] <presentador>
El último jedi, de joruiru!!
[11:12pm] <presentador>
Reflejos blancos, de Incanus!!
[11:12pm] <jenesis>
bravo!!!!
[11:12pm] <presentador>
La isla misteriosa, de Xavi Carrascosa
[11:12pm] <presentador>
!!
[11:13pm] <_Baby_>
beeeen!
[11:13pm] » Comely
le da un meneo al sable laser, sabe que ahora cae
[11:13pm] <presentador>
El día después, de joruiru!!
[11:13pm] <_Baby_>
baboooo
[11:13pm] <presentador>
Y el premio a la aventura con mejor jugabilidad del 2011 es para...
[11:13pm] <presentador>
EL ÚLTIMO JEDI!!!
[11:13pm] <Eximeno>
Ole
[11:13pm] <jenesis>
bravo!!!!!
[11:13pm] <Kasandra>
Bravoooo ¡¡
[11:13pm] <_Baby_>
beeeeeeennnnnn!!!!
[11:13pm] <joruiru>
oi oi oi oi oi
[11:13pm] <franco00>
clapscpalpcl
[11:13pm] » Al-Khwarizmi
aplaude
[11:14pm] <Kasandra>
Plas plas plas.
[11:14pm] <franco00>
(or plas)
[11:14pm] <jenesis>
PLAS PLAS
[11:14pm] <Kasandra>
jajaja, franco00
[11:14pm] <franco00>
[11:14pm] » joruiru
se levanta otra vez
[11:14pm] » Comely
ya lo sabía, que esto de los jedis tira mucho
[11:14pm] <joruiru>
Pues otra vez muchas gracias a todos y todas!!!
[11:14pm] <Kasandra>
[11:15pm] » jenesis
se vuelve a alegrar de no tener que hablar
[11:15pm] » Alberta
piensa que está amañadísimo
[11:15pm] <joruiru>
Tampoco me esperaba este premio...
[11:16pm] <joruiru>
sobre todo sin estar terminada :S
[11:16pm] <Kasandra>
[11:16pm] » joruiru
se baja otra vez a su sitio...
[11:16pm] <Comely>
No vale ganar dos veces, eh?
[11:16pm] <presentador>
Continuamos, que este tío me cae mal...
[11:17pm] <presentador>
Premio al MEJOR PUZLE de 2011
[11:17pm] <presentador>
Los nominados son...
[11:17pm] <presentador>
15 meses y un dia, por el puzle de la grabadora... de jenesis!!
[11:18pm] <presentador>
El último jedi, por el puzle del bombardeo con el caza, de joruiru!!
[11:18pm] <presentador>
El día después, por matar al zombi haciendo explotar la cocina... de joruiru!!
[11:18pm] <presentador>
15 meses y un día, por el puzle de inundar el baño... de jenesis!!!
[11:19pm] <jenesis>
juass
[11:19pm] <Comely>
Ejem, ejem
[11:19pm] <franco00>
doble!
[11:19pm] <franco00>
30 memes y dos d'ias
[11:19pm] <jenesis>
xD
[11:19pm] <Comely>
juas
[11:19pm] <presentador>
El último jedi, por el puzle de entrar al puerto espacial... de joruiru!!
[11:19pm] <presentador>
Y el mejor puzle de 2011 es...
[11:20pm] <presentador>
(....zumbido....)
[11:20pm] <Comely>
....
[11:20pm] <presentador>
BOMBARDEO CON EL CAZA, DE EL ULTIMO JEDI!!!
[11:20pm] <joruiru>
[11:20pm] <franco00>
PLAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAS
[11:21pm] <Comely>
Muy bueno
[11:21pm] » joruiru
no se lo cree...
[11:21pm] <Eximeno>
Oootro más, enhorabuena
[11:21pm] <Kasandra>

Bravooooo ¡¡
[11:21pm] » Comely
cree que tendría que haber ganado el de la cocina de gas...
[11:21pm] » Alberta
tampoco...
[11:21pm] » joruiru
le da un sobrecito al organizador...
[11:22pm] » joruiru
piensa que tenía que haber ganado el de la alfombra...
[11:22pm] <Comely>
TONGO!!!
[11:22pm] <Kasandra>
En el Congo. (Rima fácil)
[11:23pm] <presentador>
Premio al MEJOR PSI
[11:23pm] <Comely>
Un café luongo, por favor
[11:23pm] <presentador>
los nominados son...
[11:23pm] <presentador>
15 meses y un día, por Alberta... de jenesis!!
[11:23pm] » Comely
sale del teatro unos momentos, avergonzado
[11:24pm] <presentador>
El último jedi, por Bomo... de joruiru!!
[11:24pm] <presentador>
15 meses y un día, por el gato... de jenesis!!
[11:24pm] <presentador>
Reflejos blancos, por la novia... de Incanus
[11:25pm] <Alberta>
el gato?
[11:25pm] <presentador>
La isla misteriosa, por el náufrago/marinero... de Xavi Carrascosa
[11:25pm] <presentador>
Y el mejor PSI de 2011 es...
[11:26pm] <presentador>
ALBERTA, DE 15 MESES Y UN DIA!!!
[11:26pm] <franco00>
seeeeeeeeeeeeee
[11:26pm] <Eximeno>
¡Bien bien!
[11:26pm] » Comely
cree que se confundió entre este gato y el de "La intrépida noche del osito"
[11:26pm] » Alberta
se pone de pie y saluda al público
[11:26pm] <joruiru>
bravooooo
[11:26pm] <Alberta>
lo sabía, soy la mejor nunca lo dudé.
[11:26pm] <joruiru>
guapaaaaaaa
[11:26pm] <joruiru>
fiuuuu
[11:26pm] <joruiru>
fiuuuu
[11:27pm] <Kasandra>
Bravooooo ¡¡
[11:27pm] <Kasandra>
[11:27pm] <joruiru>
que baile, que baile!!
[11:27pm] » Alberta
hace como las actrices y saluda a derecha e izquierda
[11:27pm] <Kasandra>
Esooo, eso.
[11:27pm] <Comely>
GUAPA!!!
[11:27pm] » joruiru
se fija si el premio le ha gustado a baby...
[11:27pm] » Alberta
se estaría así toda la vida pero le aprieta un zapato y se vuelve a sentar
[11:27pm] <jenesis>
gracias a todos !!!
[11:27pm] <Comely>
Que hable!
[11:28pm] » joruiru
piensa que Baby está pensando como robarle el premio a Alberta
[11:28pm] » _Baby_
dice tataaa mala
[11:28pm] <Kasandra>
[11:28pm] <jenesis>
Bueno, no sé que decir es un premio inmerecido sin duda
[11:28pm] <jenesis>
Alberta tiene poco de psi, es solo literatura. xD
[11:29pm] <jenesis>
Gracias de todos modos por vuestro apoyo.
[11:29pm] » jenesis
se sienta
[11:29pm] <Kasandra>
[11:29pm] » presentador
mira las votaciones y Alberta ha arrasado... así que de inmerecido nada
[11:30pm] <presentador>
Y ahora el premio al AVENTURERO DEL AÑO!!
[11:30pm] <presentador>
Los nominados son...
[11:30pm] <presentador>
Joruiru!!
[11:30pm] <presentador>
Elaine Marley!!
[11:30pm] <presentador>
Incanus!!
[11:30pm] <presentador>
Baltasar!!
[11:30pm] <presentador>
dddddd!!
[11:30pm] <Comely>
Vivan!
[11:31pm] » Alberta
se pregunta cómo es que no está ella
[11:31pm] <presentador>
Y muy ajustadamente... el premio de aventurero del año es para...
[11:31pm] <presentador>
INCANUS!!!!!
[11:31pm] <_Baby_>
wwowwwwww !!!!
[11:31pm] <Kasandra>
Bravo ¡¡
[11:31pm] <Kasandra>
[11:31pm] <joruiru>
bravoooooo
[11:31pm] <_Baby_>
bravoooooooo!!!!!
[11:31pm] <Comely>
Sorpresón!
[11:31pm] <_Baby_>
muy merecido siiiii!
[11:31pm] <Comely>
Bravo, Incanus!
[11:31pm] <Eximeno>
muy bien
[11:31pm] <_Baby_>
un autor prolífico!!!!
[11:32pm] » Kasandra
aplaude
[11:32pm] <joruiru>
Muy merecido!!
[11:32pm] <_Baby_>
me alegro muchísimo !!!
[11:32pm] <Comely>
Ha currado lo suyo, el pobre
[11:32pm] <_Baby_>
claro que sí
[11:32pm] <franco00>
bravo!
[11:32pm] » Comely
alucina con el vocabulario de Baby
[11:32pm] <joruiru>
Siempre presente en todas las comps, y con obras de calidad!!
[11:32pm] <_Baby_>
un gran colaborador sin duda
[11:32pm] » _Baby_
se siente como poseído....
[11:32pm] <Kasandra>
jajaja, Comely, es que _Baby_ es precoz.
[11:32pm] » jenesis
le mira el chip a _Baby_ y se lo ajusta...
[11:33pm] <_Baby_>
ttaaataaaaaa
[11:33pm] <_Baby_>
nene apo,...
[11:33pm] » joruiru
piensa que Baby es como el actor bebé de Roger Rabbit
[11:33pm] » _Baby_
vuelve a ser un bebe de 15 meses
[11:33pm] » jenesis
pide disculpas
[11:33pm] » Alberta
se mira las uñas
[11:33pm] <presentador>
Recopilamos...
[11:34pm] <presentador>
15 meses y un día -> 2 premios
[11:34pm] <presentador>
El último jedi -> 2 premios
[11:34pm] » Comely
recoge el premio en nombre de Incanus, porque de niño era gordo y no ganó trofeos
[11:34pm] <presentador>
La isla misteriosa -> 1 premio
[11:34pm] <presentador>
El día después -> 1 premio
[11:34pm] <presentador>
Forrajeo -> 1 premio
[11:34pm] <presentador>
(o medio premio cada uno)
[11:35pm] <presentador>
Seguimos con la AVENTURA CON MEJORES PSIs

[11:35pm] <presentador>
Los nominados son...
[11:36pm] <presentador>
15 meses y un día, de Jenesis!!!
[11:36pm] » Alberta
no piensa compartir premio con el gato... ni loca....
[11:36pm] <presentador>
El último jedi, de joruiru!!
[11:36pm] <presentador>
Reflejos blancos, de Incanus!!
[11:36pm] <presentador>
La isla misteriosa, de Xavi Carrascosa!!
[11:36pm] <presentador>
El día despues, de joruiru!!
[11:37pm] » joruiru
todavía está buscando PSIs en el día después... :S
[11:37pm] <presentador>
Y la aventura con mejores PSIs de 2011 es...
[11:37pm] » _Baby_
se pone el chupete
[11:37pm] <presentador>



15 MESES Y UN DÍA!!!!
[11:37pm] <_Baby_>
ssshippppp
[11:37pm] <Comely>
Viva el gato!
[11:38pm] <Kasandra>
Bravooooo!!!!!
[11:38pm] <joruiru>
plas plas plas plas!!
[11:38pm] <_Baby_>
neneeeee neneeeee""
[11:38pm] <_Baby_>
mioo mioooo tero pemio
[11:38pm] » Kasandra
aplaude y silba
[11:38pm] <joruiru>
bravooooo
[11:38pm] <Eximeno>
plas plas plas
[11:38pm] » _Baby_
se acerca al presentador y le tira del smoking
[11:38pm] <_Baby_>
tero premio no beta.... mioooo
[11:38pm] » presentador
le da la estatuilla a Baby
[11:39pm] » jenesis
se levanta de nuevo
[11:39pm] <Kasandra>
[11:39pm] <Kasandra>
Que hable, que hable.
[11:39pm] <jenesis>
Pues muchas gracias de nuevo, sigo pensando que no son psis, pero bueno
[11:39pm] <jenesis>
es de agradecer vuestros votos
[11:39pm] <_Baby_>
miooo miooooo
[11:39pm] » _Baby_
da un beso al presentador y corre hacia Jen
[11:40pm] <_Baby_>
miooo no beta, mioooo
[11:40pm] <presentador>
ha sido la votación más clara de todas...
[11:40pm] » Alberta
se siente satisfecha con el suyo y no hace caso
[11:40pm] <presentador>
enhorabuena jenesis!!
[11:40pm] <jenesis>
gracias
[11:41pm] <presentador>
Continuamos con el premio a la aventura con MEJORES PUZLES
[11:41pm] <presentador>
Las nominadas son
[11:41pm] <presentador>
15 meses y un día, de Jenesis!!
[11:41pm] <presentador>
El último jedi, de joruiru!!
[11:41pm] <presentador>
Reflejos blancos, de Incanus!!
[11:41pm] <presentador>
GEO, de Baltasar!!
[11:42pm] <presentador>
La isla misteriosa, de Xavi Carrascosa!!
[11:42pm] <Comely>
Viva Xavi Carrascosa, qué gran futbolista
[11:42pm] <presentador>
Y la aventura con mejores puzles de 2011 es...
[11:43pm] <presentador>



EL ÚLTIMO JEDI!!!!
[11:43pm] <jenesis>
bravo!
[11:43pm] <joruiru>
[11:43pm] <Kasandra>
Bravoooooo ¡¡
[11:43pm] <Eximeno>
¡la fuerza le acompaña!
[11:43pm] » Alberta
no gusta de puzles...
[11:43pm] <Comely>
Está que lo peta
[11:44pm] <joruiru>
Esto.... creo que está pasando como con Obama... que le dieron el nobel sin haber hecho ná... :S
[11:45pm] <joruiru>
Otra vez gracias a todos por los votos!!!
[11:45pm] » Comely
se resiste para no hablar de Obama
[11:45pm] <joruiru>
Y pensar que pensé en retirarla de los hispanos... :S
[11:46pm] <jenesis>
ahora tendrás que acabarla xD
[11:46pm] <presentador>
bla bla bla... seguimos, tio pesao!!
[11:46pm] » Comely
tiene ganas de verla acabada, a ver si morirá de éxito
[11:46pm] <presentador>
Toca el turno del premio a la aventura con mejor CALIDAD LITERARIA
[11:47pm] <Comely>
Hmm... interesante
[11:47pm] » Alberta
no lee nunca...
[11:48pm] <presentador>
Aquí el presentador aclara que es la categoría donde una de las nominadas ha alcanzado el mayor número de votos
[11:48pm] <_Baby_>
mi mama me mima
[11:48pm] <presentador>
sin embargo, no es la categoría con la mayor diferencia entre primero y segundo...
[11:48pm] <presentador>
Los nominados son...
[11:48pm] <jenesis>
ahá
[11:48pm] <presentador>
Forrajeo, de Incanus!!
[11:48pm] <presentador>
Hazlo, de Eximeno!!
[11:48pm] <presentador>
La isla misteriosa, de Xavi Carrascosa!!
[11:48pm] <presentador>
Reflejos blancos, de Incanus!!
[11:49pm] <presentador>
El último jedi, de joruiru!!
[11:49pm] <presentador>
Y el premio a la aventura con mejor calidad literaria de 2011 es para...
[11:49pm] <presentador>
HAZLO!!!!
[11:49pm] <jenesis>
bravooo!!!!!
[11:49pm] <Eximeno>
hala
[11:49pm] <joruiru>
bravoooooooooooooooooo
[11:49pm] <Kasandra>
Bravoooo ¡¡
[11:49pm] <jenesis>
una de mis favoritas !!!!
[11:49pm] <Eximeno>
toma ya
[11:49pm] <Comely>
Ole!
[11:50pm] <joruiru>
Era mi favorita!!
[11:50pm] <jenesis>
una gran literatura!! sí señor !!!!
[11:50pm] <Kasandra>
[11:50pm] <Eximeno>
sinpalabrasestoy
[11:50pm] <joruiru>
que hable, que hable, que hable!!
[11:50pm] <Eximeno>
[11:50pm] <Eximeno>
Muchas muchas muchas gracias, estoy realmente contento
[11:50pm] <jenesis>
eso eso que hable !
[11:51pm] <Comely>
Queremos más para este año!
[11:51pm] <joruiru>
sisisisi
[11:51pm] <joruiru>
queremos más!!
[11:51pm] <Eximeno>
se lo dedico a toda la comunidad aventurera, que es la que me anima a realizar estos experimentos literarios
[11:51pm] <Kasandra>
Eso.

[11:51pm] <Eximeno>
y prometo otra para 2012
[11:51pm] <jenesis>
:)))
[11:51pm] <Kasandra>
[11:51pm] <franco00>
seeeeeeeeeeeeee
[11:51pm] <joruiru>
plas plas plas!!
[11:51pm] <_Baby_>
imenoooo babooooo!!!!
[11:51pm] » Comely
le toma la palabra
[11:51pm] » franco00
anima el CAAD
[11:51pm] <Alberta>
pugh leer... que aburrido...
[11:52pm] <franco00>
conozco a un libro que se aburria...
[11:52pm] <jenesis>
[11:52pm] » presentador
piensa que alberta no necesita leer para ganarse la vida...
[11:52pm] <franco00>
[11:53pm] <presentador>
(es lo que tienen las buenorras... :D)
[11:53pm] » Alberta
piensa que haciendo de canguro tampoco tiene futuro...
[11:53pm] » presentador
se da cuenta de que se le ha ido el hilo...
[11:53pm] <Kasandra>
juas
[11:53pm] <presentador>
Continuamos con el premio a la aventura con MEJOR ARGUMENTO
[11:54pm] <_Baby_>
etoooo
[11:54pm] <presentador>
Las nominadas son...
[11:54pm] <presentador>
Hazlo, de Eximeno!!
[11:54pm] » Alberta
ni siquiera entiende lo que es un argumento...
[11:54pm] <presentador>
El último jedi, de joruiru!!
[11:54pm] <Comely>
Argumento que es? A mí me hablas en sensillo
[11:54pm] <Kasandra>
jajajaja
[11:54pm] <jenesis>
juass
[11:54pm] <presentador>
La isla misteriosa, de Xavi C.!!
[11:54pm] <presentador>
Forrajeo, de Incanus!!
[11:55pm] <presentador>
GEO, de Baltasar!!
[11:55pm] <presentador>
Y el premio a la aventura con mejor argumento de 2011 es para...
[11:55pm] <presentador>
EL ÚLTIMO JEDI!!!!
[11:55pm] <jenesis>
bien!!!
[11:55pm] <Kasandra>
Bravoooo ¡¡
[11:55pm] <Eximeno>
¡plas plas plas plas!
[11:55pm] » joruiru
salta de su asiento
[11:55pm] » Kasandra
aplaude.
[11:56pm] <joruiru>
Este si que me hace mucha ilusion!!!
[11:56pm] » Comely
sigue sin saber qué se premia
[11:56pm] <Comely>
Bravo!
[11:56pm] » Alberta
piensa que el argumento es algo de los músculos.. que se rompe de vez en cuando
[11:56pm] <joruiru>
Os vais a cagar cuando esté completa...
[11:57pm] <joruiru>
que ya tengo casi listo el capítulo 2...
[11:57pm] » Comely
saca un ibuprofeno del bolso y se lo pasa a joruiru
[11:57pm] » joruiru
vuelve a su asiento...
[11:57pm] <Kasandra>
ajajajaj, jori.
[11:57pm] <jenesis>
pues si lo presentas por capítulos puedes ganar 3 años seguidos
[11:57pm] <joruiru>
jajjaa
[11:58pm] <joruiru>
nonono...
[11:58pm] <joruiru>
saldrá toda de una...
[11:58pm] » Comely
cree que El Ultimo Jedi es una medida recaudatoria
[11:58pm] » joruiru
saca blue rays con la aventura para vender a los asistentes...
[11:59pm] <presentador>
Buenoooooooo
[11:59pm] <presentador>
llegamos al momento maaassss esperado!!!
[11:59pm] <Eximeno>
tachan tachan tachan
[11:59pm] <presentador>
el premio a la MEJOR AVENTURA!!!
[11:59pm] <presentador>
Las nominadas son...
[11:59pm] » jenesis
se muerde los dedos porque ya no le quedan uñas
[12:00am] <presentador>
15 meses y un día, de Jenesis!!
[12:00am] <_Baby_>
neeeeneeeee
[12:00am] <presentador>
(se muestran unas capturas de la aventura en la pantalla grande y cara...)
[12:00am] <presentador>
El último jedi, de joruiru!!
[12:01am] <presentador>
La isla misteriosa, de Xavi Carrascosa, aka Grendelkhan!!
[12:01am] <presentador>
Forrajeo, de Incanus!!
[12:01am] <presentador>
Reflejos Blancos, de Incanus!!
[12:01am] <presentador>
Y el premio a la mejor aventura de 2011 es para...
[12:02am] <Comely>
Tensión!
[12:02am] <presentador>
(con la segunda mejor puntuación de todas las categorías)
[12:02am] <presentador>
(baja la bola de luces del techo)
[12:02am] <_Baby_>
tataaa ?
[12:02am] <Comely>
Disco!
[12:03am] <presentador>
(los focos de luces multicolor se encienden)
[12:03am] <presentador>
...
[12:03am] <presentador>
..
[12:03am] <presentador>
.
[12:03am] <presentador>
15 MESES Y UN DIA!!!!
[12:03am] <Eximeno>
¡BRAVO!
[12:03am] » Al-Khwarizmi
estaba away y parece que ha vuelto justo en buen momento
[12:03am] <joruiru>
BRAVOOOOOOO
[12:03am] <_Baby_>
neneeee eNEEEENENEEEEEEEEEE!!!!!!
[12:03am] » Al-Khwarizmi
plas plas plas plas plas plas
[12:03am] <Comely>
VIVA!
[12:03am] » jenesis
piensa que ya puedo retirarse en paz del mundillo
[12:03am] <Comely>
PLAS PLAS PLAS
[12:03am] <jenesis>
GRACIAS !!!
[12:03am] <Kasandra>
Bravoooooooo ¡¡
[12:03am] » jenesis
se seca una lagrimita..
[12:03am] <Comely>
Merecido!
[12:03am] <Kasandra>
[12:03am] » presi
se despierta
[12:03am] » joruiru
le da una colleja a jenesis por tener malos pensamientos!!
[12:04am] <presi>
ha empezado ya la gala?
[12:04am] <Kasandra>
Juas, presi
[12:04am] » Alberta
piensa que ha sido la pieza fundalmental de la trama
[12:04am] <jenesis>

GRACIAS !!!
[12:04am] » Kasandra
toca el acordeón.
[12:04am] <jenesis>
Pues no sé que decir, ya casi me había hecho a la idea de que iba a ser para Joru xD
[12:04am] » Comely
intenta achuchar a Alberta aprovechando la emoción
[12:04am] » Alberta
pellizca a Comely
[12:04am] <presentador>
caen confetis y globos del techo
[12:05am] <_Baby_>
Muchas gracias, el mérito no es solo mío.
[12:05am] <_Baby_>
Al-Khwarizmi: tiene que ver mucho con él.
[12:05am] » jenesis
ajusta otra vez a _Baby_
[12:05am] » Comely
espera que Baby esté en garantía
[12:05am] <jenesis>
Al-Khwarizmi: gracias por todo tu apoyo en los dos años de desarrollo de la aventura
[12:06am] <Kasandra>
[12:06am] <_Baby_>
quizzmiiiiiii!!!!
[12:06am] <_Baby_>
tatoooo
[12:06am] <joruiru>
plas plas plas plas
[12:06am] » Kasandra
aplaude de pie.
[12:06am] » jenesis
hace una gran reverencia al público
[12:06am] <Comely>
Viva AGE!
[12:06am] <Comely>
Viva Jenesis!
[12:06am] <joruiru>
vivaaa
[12:06am] <joruiru>
vivaaaa
[12:06am] <jenesis>
:)))
[12:06am] <Kasandra>
Vivaaaa ¡¡
[12:07am] <Al-Khwarizmi>
jenesis, a ti, que AGE tampoco sería lo que es sin ti
[12:07am] <jenesis>
:_))))
[12:07am] » joruiru
lanza su ropa interior a la ganadora!!
[12:07am] <Kasandra>
jajaja
[12:07am] » jenesis
compartirá el trofeo con Al-Khwarizmi
[12:07am] <Comely>
jeje
[12:07am] » joruiru
se abochorna al ver que la emoción le ha podido...
[12:07am] » jenesis
no sabe que hace con los calzoncillos y los cuelga en el micro
[12:07am] <joruiru>
por lo menos estaban limpios...
[12:07am] <Al-Khwarizmi>
jajaja... qué va, el trofeo es sólo tuyo; pero ya me cuidaré de mencionarlo "por casualidad" cuando mencione AGE por ahí
[12:08am] <jenesis>
que si no, te los tragas xD
[12:08am] <Alberta>
yo quería decir que me lo merexco y mushooo
[12:08am] <Alberta>
gracias pero es que me lo merecía..si
[12:08am] <_Baby_>
neee apooo apooooo
[12:09am] <Kasandra>
[12:09am] » joruiru
busca por ahí a la amiga de Alberta
[12:09am] » Alberta
se va a ver si hay fotografos a la salida
[12:09am]
Alberta pasa a llamarse Pochi.
[12:09am] <Pochi>
ains.. que casi no llego..
[12:09am] » Kasandra
saca la Polaroid para la foto de la gala.
[12:09am] <Pochi>
¿ha ganado Alberta?
[12:10am] <Pochi>
estaba guapa verdad?
[12:10am] <presentador>
estaba buenoora
[12:10am] » Pochi
lleva puesto un gorro...
[12:10am] <presentador>
ups
[12:10am] » presentador
se da cuenta que el micro estaba abierto
[12:10am] <Comely>
juas
[12:11am] <Comely>
Viva Pochi, mejor PSI secundario!
[12:11am] » jenesis
guarda el log de la entrega para Incanus y futuras referencias
[12:11am] » presi
piensa que Pochi es la mejor
[12:11am] » Pochi
se pone colorada
[12:11am] <presentador>
Señoras, señores...
[12:11am] <Pochi>
anda _Baby_ chiquitín, si no te había visto
[12:11am] <presentador>
ahora, a los canapeses!!
[12:11am] <presentador>
que como es tradicional...
[12:11am] » Pochi
da un beso a _Baby_ y juega con él
[12:11am] <presentador>
van a cuenta de la ganadora!!
[12:11am] <presentador>
[12:12am] » jenesis
saca la tarjeta...
[12:12am] » Comely
se pilla uno de foie gras
[12:12am] » jenesis
está a dieta y coge uno de york
[12:12am] » joruiru
busca lo que parezca más caro
[12:12am] <Eximeno>
Me como uno rápido de queso azul y me subo a dormir, que ya me he convertido en calabaza
[12:13am] <Comely>
jeje
[12:13am] <Eximeno>
¡Una ceremonia excelente!
[12:13am] <Kasandra>
[12:13am] <Comely>
Viva joruiru!
[12:13am] <presentador>
gracias Eximeno
[12:13am] <jenesis>
gracias por el curro joruiru
[12:13am] <Kasandra>
Y con deliciosas pastas.
[12:13am] » _Baby_
coge una galleta y la chupa hasta deshacerla
[12:13am]
Eximeno abandonó el canal de chat. (Usuario del webchat de iRC-Hispano (http://www.irc-hispano.es))
[12:14am] <Comely>
A este niño se le ha pasado la hora de dormir
[12:14am] » Pochi
pilla uno de jamón serrano con disimulo...
[12:14am] <presentador>
Desea ver las CURIOSIDADES?
[12:14am] <Comely>
> CURIOSIDADES
[12:14am] <jenesis>
> CURIOSIDADES
[12:14am] <Pochi>
si no es molestia...
[12:14am] <presentador>
Estos premios han tenido los siguientes números...
[12:14am] » Pochi
saluda a Presi, no sabe de qué pero le suena su cara
[12:15am] <presentador>
Sacados ahora mismo a ojímetro...
[12:15am] <presentador>
12 votantes diferentes
[12:15am] » _Baby_
se recuesta en el regazo de Jen y se queda dormido
[12:16am] <presentador>
La aventura que más votos ha sumado ha sido Hazlo, en Calidad literaria, con 97 votos
[12:16am] » Comely
se acerca a Pochi, ya que su amiga no le ha dado bola
[12:16am] <Comely>
Puntazos
[12:16am] » presi
empuja a Comley y se pone al lado de Pochi
[12:16am] <presentador>
La aventura ganadora con más diferencia respecto a la segunda ha sido 15 meses, en mejores PSIs
[12:17am] <presentador>
con más de 1.2 de diferencia
[12:17am] <Comely>
Vaya, pues tampoco es tanto
[12:17am] <Pochi>

no... xD
[12:17am] <Comely>
Ha estado ajustada la cosa
[12:18am] <jenesis>
no imagino cómo habrá ido lo demás...
[12:18am] <presentador>
Comely, no es tanto porque ha habido corrección de votos, al haber más de 10 votantes
[12:18am] » Comely
le da un pisotón a presi
[12:18am] <presentador>
(se ha eliminado el voto mayor y menor en cada categoria)
[12:18am] <Comely>
Muy profesional
[12:19am] <presentador>
en votos absolutos, en esa categoría 15 meses ha sumado 89
[12:19am] <presentador>
por 77 de los jedis
[12:20am] <Pochi>
yo creo que merecía haber ganado los jedis
[12:20am] <presentador>
La categoría más ajustada... evidentemente, ha sido el empate en interactividad
[12:20am] <Al-Khwarizmi>
Hmm... no entiendo bien qué significan los números. ¿La segunda ronda no era por medias?
[12:20am] <Al-Khwarizmi>
¿Es que son notas de 1 a 100¡
[12:20am] <Al-Khwarizmi>
?
[12:20am] <presentador>
si, por medias
[12:20am] <presentador>
pero ya que tengo la suma total de votos, pues la pongo en CURIOSIDADES
[12:21am] <Comely>
Interactividad era difícil de votar, porque había al menos 4 que estaban muy bien
[12:21am] <Al-Khwarizmi>
Ahhh, vale. Pero publicarás la media luego también, ¿no?
[12:21am] <presentador>
sip... va la excel al completo
[12:21am] » _Baby_
se retira a dormir
[12:21am]
Baby abandonó el canal de chat. (Quit: Saliendo)
[12:22am] <presentador>
en interactividad ha beneficiado que eran mini aventuras...
[12:23am] <Comely>
Igual sí
[12:23am]
joruiru abandonó el canal de chat. (Quit: ChatZilla 0.9.88 [Firefox 10.0.2/20120215223356])
[12:23am] <Al-Khwarizmi>
Bueno, yo me voy a la cama... good night all!
[12:23am]
presentador pasa a llamarse joruiru.
[12:23am] <Pochi>
byeee
[12:23am] <Comely>
Noches!
[12:23am]
Al-Khwarizmi abandonó el canal de chat. (Quit)
[12:23am]
Pochi abandonó el canal de chat. (Quit: Saliendo)
[12:23am] <joruiru>
adeuu
[12:23am] <Comely>
Se ha quedado el teatro vacío
[12:23am] <joruiru>
mas canapeses
[12:23am] <Kasandra>
Pues sí.
[12:23am] <joruiru>
:)

RESULTADOS FICOMP 2011

Entre el 1 de Octubre y el 15 de Noviembre de 2011 fue el periodo de votación de la II FICOMP, una competición cuyo objetivo fundamental es promover la generación de nuevas aventuras, particularmente con el tema de ciencia ficción, terror o suspense.
Aquí tienes los resultados de la FICOMP 2011.

Premiados

Categoría	Ganador
Mejor Aventura	**Reflejos Blancos / Estación Acuario**
Mejor Argumento	Reflejos Blancos
Mejor Puzle	El Último Jedi
Mejor PSI	Estación Acuario

Gracias a todos los que participaron en esta comp: a los autores y a todos los que desde han votado, jugado y aportado con sus opiniones y críticas a los trabajos presentados.

Unos consejos de Johan Paz

Promoción de Relatos Interactivos

Durante muchos años se ha discutido sobre cuál es la forma de promocionar la ficción interactiva. Se ha hablado de concursos con mayor o menor visibilidad. Se ha hablado de que los autores tienen que tener más ego y querer a sus obras sobre todas las cosas. Se ha hablado de que todo el mundo se anuncie en entornos de temática 'hermana' con ejemplos de cosas de las que se han hecho, desde foro de rol hasta fanfic, pasando por las comunidades retro. Se ha dicho que para lograr algún éxito es imprescindible tener dibujos o animaciones, o música, o efectos sonoros o esto o aquello. Se ha dicho que era imprescindible una buena FAQ, unos buenos comentarios de aventuras, una lista clara de los relatos que son realmente bueno y los que no (finalmente se ha hecho una lista de las 'mejores' que podéis ver en el CAAD y que como yo imaginaba se mueve muy poco... y que se moverá aún menos en el futuro, ya veréis, las listas de TOP petrifican las tendencias, ya lo hicieron en los tiempos de fancines de papel y no ha cambiado la razón, por la que sucede).

Mi sensación es que, queramos o no reconocerlo, el tiempo de fama de todo esto ha pasado hace mucho, y que hay que hacerlo sólo porque a uno le apetece y nada más. Céntrate en contar lo que quieres contar y olvídate de que va a haber interlectores, jugadores o como quieras llamarlos. Escribe/programa para tí, porque es tu historia y nada más. Pero si realmente quieres promocionar tu obra al final, ¿qué puedes hacer?

Para empezar creo que lo más importante es la calidad de la obra en sí. Antes de pensar en colgarla en tal o cual lugar, asegúrate de que no está pobremente terminada. Por cada relato interactivo publicado de forma apresurada hemos perdido unos cuantos interlectores que han salido corriendo asqueados.

■ ¿Cómo verificar si está bien terminada?

Testers, obviamente. Pero yo no buscaría cualquier tester. Búscate unos cuantos viejos gurús, gente que haya ganado antiguas competiciones y pídeles que prueben tu obra. Luego coge todas sus críticas que serán muchas e ignora casi todas, destila el mensaje principal de queja de entre ellas y haz revisiones en el relato.

¿Y cuándo la obra esté bien? ¿Le pongo colores? ¿Gráficos? ¿Sonidos? Mi respuesta a eso es 'depende'. Si tu obra pide ilustraciones, pónselas. Si no las pide, hay otras cosas mejores que puedes hacer para promocionarla:

■ Lo primero es ponerla a disposición en la red.

Nada existe ahora si no está en la red. ¿Dónde ponerla? Una opción obvia es subirla a la portada del CAAD, lo que provocará una ficha y que entre en el sistema de votación del TOP; probablemente obtendrá algún comentario en el foro (no esperes demasiados). Todo eso es perfecto, pero un poco despersonalizado. Yo veo más interesante las 'web de obra', como por ejemplo la dedicada a El Último Jedi (https://sites.google.com/site/aventuraelultimojedi/home) o, sobre todo, esta dedicada a Blue Lacuna (http://www.lacunastory.com). La web de Blue Lacuna me parece un ejemplo perfecto de una web para un relato interactivo, un ejemplo a seguir. Mucha gente sube ahora sus contenidos digitales a sus propios repositorios de datos (yo uso google-sites, pero casi todo el mundo usa como primera opción el dropbox público). Si haces eso, lo mínimo que tienes que hacer es añadir unos enlaces a tus contenidos en cualquier página que tengas (como en el caso del blog de Incanus - http://incanus-escritorio.blogspot.com), la que sea, tu blog, tu FB, etc... pero no te limites a poner la obra en el repositorio de datos, ¡enlázala! En todo esto de crear una página web para tu aventura, Inform 7 te puede ayudar ya que 'por si mismo' puede generar páginas como esta (http://www.inform-fiction.org/I7Downloads/Examples/rota/), lo que no está mal ya.

■ ¿Y ahora qué?

Vale, ya tienes la obra subida a alguna parte y mínimamente enlazada. ¿Y ahora qué? ¿Me pongo a hacer un teaser en You Tube? No, no, aún te quedan muchas otras cosas que hacer. Tu obra necesita fichas. Las del TOP del CAAD están bien, pero no son la única referencia, crea fichas al menos para estos sitios: wikicaad, ifwiki y ifdb. Ahora sí que tu obra tiene algo de visibilidad seria.

■ Entonces, ¿ya me pongo con los gráficos y eso?

¿Tu obra viene con un buen manual? En La Comp Más Monstruosa (http://wiki.caad.es/La_Comp_Más_Monstruosa), intenté favorecer esta clase de promoción. Bájate los relatos participantes, especialmente Ofrenda a la Pincoya (http://wiki.caad.es/Ofrenda_a_la_Pincoya), que ganó en ese aspecto de documentación, y observa qué manuales más cuidados. Añade esta clase de material a tu relato y ganará sin demasiado esfuerzo muchos puntos.

■ Estupendo, ahora los sonidos

No, aún no. ¿Qué pasa con la experiencia del jugador novato? ¿Has pensado en ellos? ¿Has incluído ayuda en la propia obra? Si no lo has hecho, ya estás tardando. Casi todas las obras actuales traen ayuda en línea, observa cómo lo ha hecho Incanus en casi todas sus obras, o puedes ver si no El Último Jedi

(http://wiki.caad.es/El_Último_Jedi), que tiene un sistema similar. Que no te asuste el reto de programar todo eso de las ayudas, todos los sistemas de autoría serios actuales tienen librerías para lidiar con ello y al final es sólo escribir unas cuantas líneas de texto. Y ya puestos, búscate a alguien de tu entorno que no sepa nada en absoluto de relatos interactivos y ponle delante de tu obra. Apunta sus reacciones. Probablemente encontrarás que tu obra no está tan limada como pensabas.

■ Y por fin a por la multimedia.

Si quieres... personalmente me sigue pareciendo lo de menos.

☞ Johan Paz

☞ http://pacificaciones.blogspot.com.es/



VOX POPULI

Lo importante es la calidad del texto. Hay que tener en cuenta la sobreabundancia de "cosas para leer" a las que tenemos acceso: libros, revistas, blogs, foros, etc. Por eso el tiempo que invertimos en leer/jugar un relato interactivo debe valer la pena. Se tendrían que generar juegos capaces de enganchar desde la primera línea. Para mi gusto, actualmente falta madurez en los relatos, autocrítica, demasiadas referencias a las antiguas aventuras, etc.

Xavi C.

Estoy de acuerdo con buenba parte de lo aquí expuesto: se me menciona como ejemplo, incluso.

Comentaré que buena parte de la labor de promoción, especialmente la publicación en diversos sitios web, es más que nada una labor de crear plantillas razonablemente completas y resumidas (según lo contenidos publicables en cada web) y luego sencillamente instanciarlas para cada trabajo publicado, en orden y sin saltarse pasos o elementos esenciales toda vez que se cree la ficha o entrada del trabajo a promocionar: nombre del relato, autor, sinopsis breve (siempre), resumen de la historia (si se puede), sitio web del relato, enlaces de descarga y (muy importante) opciones para disfrutar del relato en línea.

Es lo que a mí me ha funcionado y lo que mejor exposición consigue, ya sea al momento de publicar por vez primera o para después, si alguien quisiera revisar nuestra labor a la fecha.

Incanus



PRÓXIMAMENTE...

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana....



Photopia, un clásico de la ficción interactiva.

Photopia es en apariencia un conjunto de historias independientes e incompletas que se van alternando, ambientadas en lugares tan diversos como la superficie de Marte o un instituto norteamericano. Y digo "en apariencia", porque a medida que se va desenvolviendo la trama, se descubre que se trata de diferentes aspectos de una única historia girando en torno al mismo personaje central. Una historia conmovedora y sorprendentemente íntima, y uno de los momentos más influyentes de la historia de la ficción interactiva.

Existen diferentes aspectos que hacen de Photopia una pieza muy importante en la historia de la literatura no lineal "adulta". Por una parte, hasta aquel momento (1998, año en el que apareció), la ficción interactiva seguía considerándose exclusivamente un género de los juegos de ordenador. Ya existían obras que buscaban temáticas más complejas y reflexivas, como "Trinity" de Brian Moriarty o "Losing your Grip" de Stephen Granade, sin embargo seguía siendo muy fuerte el paradigma del "juego"; había un único protagonista, y el desarrollo de la historia se desenvolvía mediante algún tipo de "misión" obstaculizada por un cierto número de "puzzles" o juegos de ingenio que impedían al protagonista lograr su objetivo. Photopia, por el contrario, no plantea ninguna misión, más que sencillos "objetivos a corto plazo" de los que nos podemos encontrar en la misma vida. El protagonista de cada sección o capítulo, y el momento temporal dentro de la historia general que cada una de estas secciones refiere, va variando conforme a las necesidades narrativas. En general, da muy poco la sensación de estar experimentando un "juego" y mucho sin embargo la de estar leyendo un relato interactivo.

Hay más aspectos que la hacen innovadora, y tienen que ver con la calidad "emotiva" de la historia; Photopia es un relato muy trágico. Muchos de los que lo han leído afirman haber llegado a llorar por primera vez con un relato interactivo, y en general todos los que lo han experimentado han sentido una punzada de tristeza al llegar al final. El autor, Adam Cadre, afirma haber basado la historia en un suceso personal, lo cual convierte Photopia (y ese es el aspecto innovador que mencionaba) en uno de los primeros relatos interactivos usados como vía de expresión testimonial por un autor de ficción. Cuando Adam Cadre programaba y escribía la historia, hablaba mediante ella de emociones y reflexiones de un carácter muy íntimo por primera vez, dando por ello madurez a un género que hasta entonces no había pasado de estar básicamente enfocado al entretenimiento.

Otros aspectos de Photopia influyeron en piezas posteriores, algunos de ellos bastante criticados (como el sistema de conversación con los personajes del relato, heredado de las aventuras gráficas) y no deja de ser asimismo verdad que esta historia dio lugar a toda una larga retahíla de ficciones lineales y prácticamente sin interactividad, y que se la tachó (puede que con parte de razón) de "terrorismo emocional" por toda una generación de lectores de ficción interactiva poco acostumbrados a que un "juego" les removiera tanto por dentro. Sin embargo, pese a todos sus posibles problemas, ésta es una pieza muy importante en el desarrollo del género y un relato de lectura obligada por todos los interesados en la literatura no lineal.

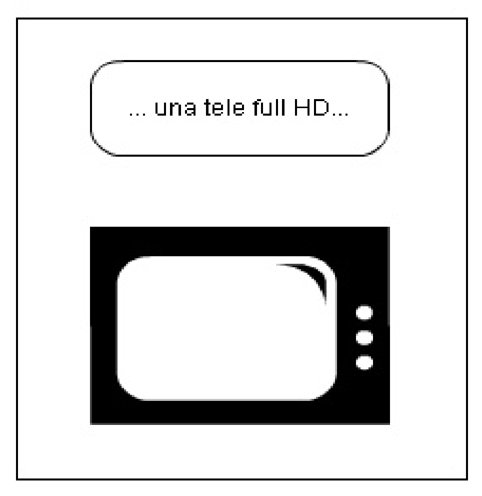
La excelente versión en castellano (Fotopía), una de las pocas traducciones de aventuras que se han realizado a nuestro idioma, corrió a cargo de José Luis Díaz (Zak), uno de los más activos creadores y promotores de la ficción interactiva en España.

☞ Xavi Carrascosa
☞ Rescatado de Literactiva

Una tarde de frío siberiano...





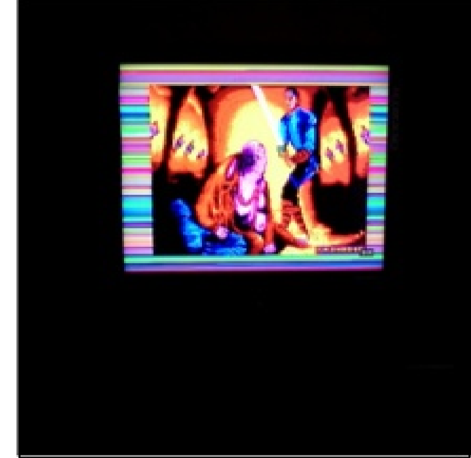
















Basada en hechos reales...


Hoy, en nuestra sección de trilogías...
El Anillo III
Todo comienza en un pestilente pantano
¡Por allí mismo! Total, no sé dónde voy a llegar...
En el que pronto descubres que los arbustos...
... esconden multitud de objetos
No sé ni para qué sirven la mitad, pero yo lo cojo todo
Peligrosos orcos deambulan por la zona.
¡Seeemos peligrosos!
Debes evitar...
Oh oh...
Aserejé je dejé...
Que te pillen
No mamá, no es un buen momento...
Aunque tampoco se acaba el mundo
La vida sigue su curso natural
¡¡Sensacional puzzle de fabricar una antorcha incluído!!
Recorre el sencillo laberinto del juego hasta tu meta final...
...y evita acabar indignamente
Hale, esta mesa ya no vuelve a cojear

CD Interactivo

El CAAD acaba de publicar 2011: Un año de aventura, un CD interactivo recopilatorio con todas las aventuras creadas durante el año 2011. Podrás consultar la ficha de cada aventura, así como jugar directamente desde el CD, sin necesidad de instalar nada en tu ordenador.
Este CD está disponible para su descarga gratuita desde a web del CAAD: http://www.caad.es/fichas/recopilatorio-caad-2011.html.

2011:
UN AÑO DE AVENTURA

Aventuras incluidas:
- 15 meses y un día - Jenesis.
- Burbuja - dddddd.
- El día después - Joruiru.
- El expreso de los vampiros - Indiana K. Jones.
- El último jedi (lite version) - Joruiru.
- Estación Acuario (remake) - Baltasar.
- Forrajeo - Incanus.
- Fotones perdidos (remake) - Comely y Al-Khwarizmi.
- G.E.O. - Baltasar.
- Hazlo - Santiago Eximeno.
- La isla misteriosa - Xavi Carrascosa.
- Nearco II - Jhames.
- Reflejos blancos - Incanus.

Extras:
- Fanzines SPAC 2.0 en PDF.
- Video promocional CAAD
- Historia de las aventuras conversacionales
- Web del CAAD.


UN AÑO DE AVENTURA
Aventuras 2011
¿Qué es el CAAD?
Fanzine SPAC 2.0
Historia de las aventuras
Video promocional
Visita la web
Salir
aventuras
15 meses y un día
Burbuja
El Día Después
El expreso de los vampiros
El Último Jedi
Estación Acuario
Forrajeo
Fotones perdidos
G.E.O.
Hazlo
La Isla Misteriosa
Nearco II
Reflejos Blancos
Salir
Volver
CAAD_
aventuras
Estación Acuario
FICHA TÉCNICA
Autor: Baltasar
Sistema de creación: INFSP6
Plataforma: Glulx
Licencia: Freeware
Género: Ciencia Ficción
Fecha de creación: 30.09.2011
Última versión: 1.110930
En un viaje espacial junto a tu compañero Farmer tu nave sufre una avería y se ve obligada a hacer un aterrizaje forzoso en el planeta más cercano.
Al salir de la nave te das cuenta que te encuentras en una mina que ha sufrido un ataque de algo o alguien desconocido. Debes encontrar la pieza de repuesto para reparar la nave y continuar con tu viaje.
ESTACION ACUARIO
Jugar
Wiki
Salir
Volver
CAAD_
fanzines spac
SPAC 2.0 #10 - Octubre 2010
SPAC 2.0 #11 - Marzo 2011
SPAC 2.0 #12 - Julio 2011
Visita la tienda SPAC
Salir
Volver
CAAD_



En este capítulo de la saga, deberemos salvar a la Humanidad de la invasión de un ejército demoniaco liderado por Hiperión. Para ello, deberemos adentrarnos en Bul-kadash y hacer sonar el gong que traerá de vuelta al infierno a Hiperión. Deberemos encontrar el hacha Ka, el arma gemela de la que blande Hiperión, con la que podremos hacer sonar el gong.

La última vez que vi a la anciana, ahora eterna guardiana de la moneda Iuramentum, me habló de la puerta fría. Se trataba de un portal secreto localizado cerca de la población de Tyra, Suecia. En sus nevadas ventanas, además de los frios vientos del Walhalla, que no cesaban de azotar mi cara con su congelado aliento, encontré las antiguas ruinas de un templo dedicado a Hela, señora del Niflheim, el helado infierno vikingo.

Ya en el interior del templo y tras mencionar las palabras mágicas que me susurró la anciana, un portal de enormes dimensiones se desplegó ante mi como las alas de un fénix renacido.



Yo conocía el cruel destino al que me llevaría la puerta fría. En tiempos remotos y por gentes bárbaras nombrado, Niflheim fue para ellos su nombre. Para mí, el Lóbrego Reposo aguardaba paciente al otro lado.

Tras dudarlo durante unos momentos, entré a través del portal que me conduciría a un distante y extraño mundo. Aparecí en la Sala del Gong de la fortaleza de Bul-kadash, el hogar de Hiparión. Ante mí se materializó Angura, el mago de los demonios.



- Bienvenido de vuelta al Lóbrego Reposo, humano. Con ese portal has penetrado profundamente en las fauces de la bestia. Quizás un acto insensato o quizás el camino correcto. Este gong que aquí ves permite llamar de vuelta a Hiparión. ¡Pero cuidado! Sólo puede ser golpeado con Ka, el hacha gemela de la que blande Hiparión. Sin embargo, sin el amuleto Zorn de la fuerza te será imposible siquiera levantarla. ¡Busca ambos objetos en Bul-kadash! Por fortuna Bul-kadash yace ahora casi desierta, pues los ejércitos demoniacos aguardan en los páramos esperando a que Hiparión abra los portables para asaltar tu mundo.

- ¿Por qué me ayudas, demonio?

- Hay más en juego de lo que crees, humano. ¡Termina tu empresa con éxito y lo comprenderas!

Tras estas misteriosas palabras, el demonio Angura desapareció. Bajé por las escaleras para adentrarme en la fortaleza y comenzar mi búsqueda.



Me encaminé hacia el este hasta que llegué a la Sala de las Columnas. A partir de ahí me dirigí hacia el norte. Llegué hasta una puerta plateada que estaba cerrada. Intenté abrirla, pero no pude encontrar ningún pomo o cerradura. No estaba cerrada con el giro de una llave. Seguramente debería haber algún tipo de mecanismo en alguna sala cercana que abriese la puerta. Continué hacia el norte, hasta que llegué a la Sala de la Luz.



Un misterioso resplandor iluminaba las paredes de esta sala. Tanto que no podía examinarlas como debiera. La voz de Angura resonó para decirme que la oscuridad guiaría mis manos.

Cerré los ojos y toqué las paredes con mis manos, localizando una tosca palanca que, al tirar de ella, hizo chirriar la puerta que había

dejado al sur. Volví tras mis pasos y entré por la puerta plateada hasta la Sala de la Fuerza.



Sin embargo, el amuleto de la fuerza no estaba allí. Eso solo podía significar una cosa: que Hiparión lo llevaba consigo.

Volví hasta la Sala de la Luz y desde allí me dirigí al oeste, hasta que encontré una escalera que descendía. Bajé, pero solo encontré unos gruñidos en una oscuridad absoluta. Así que abrí mi maletín y saqué la linterna para encederla y así poder ver que el origen de los gruñidos era un Narag, una hambrienta criatura traida de los Picos del Tormento. Afortunadamente, si no estuviera encerrada en una jaula, me devoraría sin darme la más mínima oportunidad. Lo dejé donde estaba, volví a subir y seguí hacia el oeste hasta que llegué a la Sala de la Magia.



Busqué entre los pergaminos y encontré uno que contenía un hechizo de protección contra bestias del Pico de los Tormentos. Lo cogí, ya que me sería de utilidad si el Narag que encontré en la despensa se escapaba de su jaula.

Caminé hacia el sur, hasta que llegué a una Puerta Dorada.



Unos demonios armados que protegían la puerta me impedían abrirla. Todos mis intentos por deshacerme de ellos fueron en vano. Sólo me quedaba un último recurso: abrir la jaula del Narag para que él los eliminase.

Cuando iba a iniciar mi camino de vuelta a la despensa caí en que el hechizo de protección del pergamino sólo me valdría una vez, por lo que con el Narag suelto por ahí no solo los guardianes de la puerta correrían peligro. Tarde o temprano nos cruzaríamos por la fortaleza y acabaría en sus fauces. Necesitaba un plan para llevarlo de vuelta a la jaula una vez hubiese acabado con los guardianes de la puerta dorada.

Continué hacia el Sur y la fortuna se alió conmigo. Encontré un criadero de Zulrogs. Si lograba acabar con uno de esos bichos, me serviría de cebo para atraer al Narag de nuevo a la jaula.



Cogí mi bastón y pulsé el interruptor del pomo para sacar la afilada cuchilla del extremo del bastón. Ataqué a esos malditos zulrogs hasta que acabé con uno de ellos. Cogí el cuerpo y volví sobre mis pasos hasta la despensa.

Leí el pergamino y a continuación abrí la jaula. El Narag huyó inmediatamente por los pasadizos de la fortaleza gruñendo y aullando. Volví hasta la puerta dorada para comprobar que los guardias habían desaparecido.

Como era demasiado arriesgado moverme por la fortaleza con el Narag suelto, volví otra a vez a la despensa para encerrarlo en la jaula. Eché el zulrog muerto en el interior de la jaula, y el Narag cayó en la trampa, por lo que cerré la jaula de inmediato. Ya podía moverme tranquilamente por la fortaleza.

Abrí la puerta dorada y entré en la Sala de la Guerra.



Allí estaba el hacha Ka, pero como me había avisado Angura, no podía levantarla del suelo. Había una extraña gema, que cogí. Angura me indicó que la gema otorgaba a su portador el poder de obtener cualquier cosa que anhelase con fuerza. Se me ocurrió una brillante idea.

Regresé a la Sala de la Fuerza y la gema cumplió su cometido al hacer aparecer el amuleto de Zorn. Lo cogí y fui de nuevo a la Sala de la Guerra para recoger el hacha de Ka, no sin antes ponerme el amuleto.

Con el hacha en mi poder, volví a la sala para hacer sonar el gong. Se acercaba el enfretamiento final.

Tras hacer sonar el gong, se hizo el silencio. De repente, el ruido de cascos de una desenfrenada bestia llegó alto y claro desde el portal. Una gota de sudor se deslizó por mi sien mientras los furiosos bramidos de un caballo de pesadilla se acercaban veloces desde el otro lado. Ya estaba aquí.

- Humano, no obtendrás piedad alguna por parte de mi hacha. Cuando te postres ante mi suplicando en favor de mi perdón, cercenaré tu cabeza y la colgaré en lo más alto de Bul-kadash.

Desmontó y golpeó con violencia su descomunal hacha contra el suelo. Bul-kadash supo entonces que el amo había regresado.

- Terminemos con esto – me dije.

El combate fue bestial. Apenas podía esquivar o saltar los ataques que lanzaba Hiperión contra mi cabeza o piernas, respectivamente. En los pocos momentos de respiro que me dejaba, le atacaba con el hacha Ka.

El combate fue extenuante, pero conseguí acabar con él. Lleno de sangrientos cortes, pude mantenerme en pie apoyado en la descomunal hacha Ka. Angura apareció entonces, despojándose de su demoniaca faz. Unas delicadas y angelicales alas se desplegaron en su ahora frágil espalda. La sonrisa de una hermosa dama asomó en su cara.

Confuso y débil observé como afuera un ardiente derretía la nieve y el hielo del Lóbrego Reposo. Los demonios que antaño patrullaban el desolado páramo, gozaban ahora de la apariencia de ángeles. Afuera el mundo cambiaba rápido, muy rápido.

- Este es nuestro mundo, humano – dijo la dama – Hiparión saltaba de dimensión en dimensión conquistando y corrompiendo los mundos que encontraba a su paso. Ahora mismo, cientos de mundos están despertando del largo letargo impuesto por Hiparión. Todo gracias a ti.

Arrojé la pesada hacha a un lado y observé como una hermosa hiedra crecía para inundar lo que fue la fortaleza de Bul-kadash. En aquel mundo tan lejano al mio, donde el infierno daba paso al azul del cielo, un único sentimiento crecía en mi cansado corazón: felicidad.

☞ Joruiru

ENTREVISTA A LOS PARTICIPANTES DE LA ORCOSCOMP

Hace mucho, mucho tiempo en una comp muy lejana, alguien entrevistó a los autores participantes, quienes opinaron sobre la comp en general y sobre cada obra presentada en particular.
Testigo de aquel hecho fue un documento remitido a aquél que sería el encargado de hacerlo público a todo lo largo y ancho del universo aventurero. El documento se envió pero nada más se supo de él.
No diré del entrevistador sino que fue el organizador de dicha comp, no diré del destinatario del documento sino que es hombre de parcas palabras, pero de buena voluntad.
Hete pues aquí y por fin, el homenaje a quienes organizaron o participaron tanto en la comp como en dicha entrevista.
Aquí tenéis el documento perdido, olvidado o qué se yo.

■ **Grendel Khan. Autor de El regalo de Gorbag**

1. Hablanos un poco de tu obra: algo en especial que quieras comentar.
En un principio tenía pensado realizar una obra mucho más ambiciosa, basada en un hipotético ejército de orcos en la vieja URSS, pero finalmente el tiempo se me echó encima y no pude terminarla. Sin embargo no quisiera dejarla abandonada, y tal vez la presente a lo largo del 2010 cuando esté bien testeada. Como no pude presentar esto a tiempo y le había dado mi palabra a Planseldon que entregaría algo me lié la manta a la cabeza y programé en un par de días una aventura mucho más modesta, pero basada en hechos reales mezclados con ficción y orcos. Una cosa que buscaba con ésta obra era la de tratar de explicar un estado de ánimo, donde no hubiera un final satisfactorio, si no uno que tuviera un mensaje oscuro e indefinido, como los complejos mecanismos en las relaciones humanas. Como contrapunto, el personaje del orco resulta mucho más simpático y el bosque imaginario donde se mueve pretende ser la válvula de escape del protagonista principal.

2. Qué te han parecido las otras obras, alguna en especial que te haya gustado?
Me ha gustado mucho "El cristal rojo" de Jarel, que a la postre ha resultado la vencedora de la competición. Sin embargo, me hubiera gustado ver más experimentos como el mío, que huyeran de los tópicos de siempre. Tengo que reconocer que la figura del orco me resulta la más anodina de todos los monstruos, ya que son los malos arquetípicos, la carne de cañón. En general creo que los participantes han presentado unas obras que en lo que a mí respecta, no han despertado mi interés, ya que tratan a los orcos como lo que siempre han sido, excepto la aventura de Frasier, que es más original pero que se queda en un chiste.

3. Qué impresión te has llevado de la comp?
Como ya he comentado antes, me hubiera gustado que los autores arriesgaran más en sus obras y que no presentaran orcos arquetípicos e historias insustanciales. Tampoco quiero decir con esto que las aventuras presentadas no estén a un buen nivel. Morluck's es muy interesante y además presenta un párser completo que es capaz de generar aventuras largas. Jarel hace demostración de su buen hacer creando historias y abusando del Inform para presentar un libro-juego técnicamente perfecto. Makinaimo ha realizado una pequeña pero bien escrita joya con Homo Homini Orcus, que de haber sido un tanto más larga hubiera sido mi favorita. Lamentablemente la obra de Froid se queda en un chiste y está a un nivel mucho más bajo que el resto, aunque después hemos sabido que era una aportación del creador de la comp para animar a la participación. En general, creo que han faltado participantes y originalidad.

4. Cualquier otra cosa que queráis comentar.
Felicito a Planseldon por la organización de la Orcoscomp y al resto de participantes por sus obras, demostrando una vez más que el colectivo del CAAD es capaz de crear siempre nuevas e interesantes aventuras, y espero que esto se demuestre de nuevo en la futura CiviliComp, que me resulta mucho más atractiva, y se presenten muchas aventuras de corte histórico.

■ **Makinaimo. Autor de Homo Homini Orcus**

1. Háblanos un poco de tu obra: algo en especial que quieras comentar.
Desde que comencé a pensar en 'Homo

Homini Orcus' mi intención era la de presentar una cierta situación al jugador y dejar en función de sus acciones que esta situación se desarrollase de diferentes modos. Pero cuando te pones a escribir y programar algo así te das cuenta de que ofrecer al jugador un abanico de posibilidades realmente amplio es muy costoso y lleva un tiempo que no tenía, así que poco a poco comencé a ir desechando muchas de las opciones en las que había pensado en un principio. Creo que el resultado final consigue ser más o menos abierto, si bien es cierto que sus diferentes desenlaces no son realmente tan diferentes.

Sobre la historia y el contexto en el que se mueven los personajes, tengo que dar la razón a alguno de los comentarios publicados en los foros del CAAD y afirmar que es el punto más flojo del relato. Días antes de que finalizase el plazo de admisión de obras tenía la escena a medio montar y no sabía si presentarla a concurso. Por fin, como me daba pena abandonar todo el esfuerzo invertido, escribí las descripciones de algunos decorados y la conversación entre el personaje principal y el hombre del claro y colgué la aventura justo antes de la fecha límite de recepción de obras. Y aún después tuve que pulir un montón de cosas de la conversación en los días siguientes, que publiqué en la segunda versión (con los dibujos y la música). Me hubiese gustado añadir también una breve introducción y un final decente, pero la falta de tiempo libre antes de los exámenes de febrero me impidió hacer nada más.

Tal vez me anime a sacar una tercera versión corrigiendo algunos de los bugs que no vi por falta de un testeo correcto, y redondeando un poco la historia, dando esa introducción y final que ahora no tiene.

2. Qué te han parecido las otras obras, ¿alguna en especial que te haya gustado?

Las dos primeras obras que probé fueron 'Fraiser: la aventura', de un tal Froid, y 'El relato de Gorbag', de Grendel. Nunca he visto la serie, así que Fraiser no me resultaba muy sugerente, pero se lee enseguida y me resultó muy divertida la forma que tenía ese Froid de incluír a los orcos en el relato, así que después de leerla por primera vez me piqué para encontrar los demás finales. Creo que no tiene un mejor resultado en la Orcoscomp por culpa de las limitaciones del hiperrelato, pero me alegra que se lleve una estatuilla de premio a pesar del tongo evidente dada la relación entre el autor y el organizador de la comp.

Empecé 'El relato de Gorbag' simplemente porque se trata de una obra de Grendel. Y no defrauda, tiene todo lo que me esperaba encontrar en un relato de este autor: un planteamiento original y una historia interesante que resulta muy agradable de leer gracias a la cuidada escritura (, estoy de acuerdo en que no es una obra de Shakespeare, pero tener una intención un poco más literaria a la hora de escribir relatos interactivos no necesariamente significa pretender igualar tu teclado a la pluma de los grandes autores de la literatura universal). Bien por el organizador esta vez al incluír una categoría de premio que no estaba prevista inicialmente.

Sobre 'El cristal rojo' de Jarel, y 'Wizard's Quest: Morluck's Lair' de Al-Khwarizmi, lo cierto es que me obligué a jugarlas para poder enviar mis votos a planseldon. 'El cristal rojo' me echó para atrás al comprobar que no era una aventura sino más bien una especie de libro-juego y además enfocado a luchas, algo que no me llama nada la atención. Pero al volver con él días antes de que finalizase el plazo de votación, si que estuve un buen rato entretenido jugando con el sistema ideado por Jarel. Una vez más ha demostrado que es un autor muy, muy avispado.

Y finalmente, Wizard's Quest' fue toda una sorpresa. Era la obra que a priori me interesaba menos de todas las presentadas a la comp y la descargué obligado por las reglas de votación. Pero consiguió engancharme, a pesar de tratarse de un tipo de obras que no gusta especialmente. Es una gran idea, sobre todo, eso de que los combates se puedan afrontar de diferentes formas en función del estilo de juego de cada jugador. Mis felicitaciones a Al-K por el trabajo.

3. ¿Qué impresión te has llevado de la comp?

Creo que la impresión que me he llevado de la Orcoscomp es más o menos la misma que parece haberse llevado todo el mundo: puede que se eche en falta una obra larga entre tantos mini-relatos ---aunque aquí no puedo decir nada, siendo la mía posiblemente la aventura más cortita---. En cualquier caso, los trabajos presentados son bastante decentes y, algo que me parece más importante; variados. ¡Y además ha dado pie a que en los foros del CAAD se hable de aventuras durante algunos (pocos) días! Lo cuál es ya todo un éxito.
Espero que la próxima Civilicomp tenga aún unos mejores resultados.

4. Cualquier otra cosa que quieras comentar.

Quiero aprovechar este espacio para agradecer a Jarel y a Eliuk Blau la ayuda prestada mientras programaba 'Homo Homini Orcus'. La pelea con los orcos y los contenidos multimedia no hubiesen llegado a estar ahí sin ellos dos.

Bueno, y ya que estamos, también a J.R.R. Tolkien por poner nombre a esos tres orcos con pinta de "piccolos" que aparecen en el claro de mi bosque de cagigas.

■ Al-Khwarizmi. Autor de Wizard's Quest: Morluck's Lair

1. Hablanos un poco de tu obra: algo en especial que quieras comentar.

"Wizard's Quest: Morluck's Lair" es la primera obra que he creado que me deja realmente satisfecho, en el sentido de que es el tipo de juego que pensaba crear cuando me metí en el mundillo de las aventuras de texto. Mis otras aventuras fueron todas para probar, desarrollar, experimentar o mostrar características del sistema AGE. Esto no quiere decir que me parezcan malas, porque creo que algunas me han salido divertidas. Pero simplemente no eran un fin en sí mismas sino un medio para conseguir otras cosas, mientras que "Morluck's" sí es parte del fin que me propuse hace años de crear juegos que combinaran literatura con elementos roleros.

Lo malo de "Morluck's" es que, por falta de tiempo y testers, tuve que presentarla a la comp mucho menos pulida de lo que me gustaría. Pero en cuanto tenga algo de tiempo arreglaré eso. Tengo pensado sacar una versión final que arregle algunos bugs, mejore la interactividad general, e incluya algún contenido multimedia: como mínimo espero que música, y ojalá que también gráficos si encuentro a quien me los dibuje.

Más tarde pretendo sacar más aventuras de la saga "Wizard's Quest"; pero supongo que eso todavía tardará porque primero haré algo para la Civilicomp, cuya temática me atrae bastante (no tanto como la fantasía con orcos, pero casi)

2. Qué te han parecido las otras obras, alguna en especial que te haya gustado?
Mi favorita, como dije en los comentarios de los votos, es "Homo Homini Orcus", porque está muy bien cuidada y ambientada y, aunque sólo cubre una pequeña escena que se desarrolla en muy poco tiempo, nos da toda la capacidad de decisión que se podría desear para esa escena. El problema es que no sea más larga, pero espero que su autor lo solucione regalándonos una aventura más grande con orcos

"El Cristal Rojo" es sin duda la obra que mejor acabado tiene, su implementación es impecable y el argumento y ambientación también me gustaron mucho. El inconveniente para mi gusto subjetivo es que es un libro-juego, y a mí nunca me gustó ese modo de interacción, la verdad. Para mí la gracia de las aventuras de texto no está tanto en la salida en lenguaje natural como en la entrada, si le quitas esa entrada que nos permite pensar lo que queremos hacer, pierden mucho.

Las otras dos obras también me gustaron, aunque ya no tanto porque su relación con la raza orca era más tangencial, y no me dieron acción, combates y sangre como "Orcus" y "Cristal"

3. Qué impresión te has llevado de la comp?
Buena, por supuesto... sólo faltaría que me la llevara mala, consiguiendo dos premios

Creo que la comp ha sido un éxito, porque aunque el número de aventuras presentadas no fuera muy alto, me consta que hay otros autores que empezaron a hacer aventuras con idea de presentarlas, y seguro que las sacan en el futuro.

La comp nos ha dado unos cuantos buenos combates roleros que llevarnos a la boca, cosa que para mi gusto ya se echaba mucho de menos en el CAAD, y también unas cuantas innovaciones.

Además, creo que la comp ha conseguido que mucha gente juegue aventuras: ¿me parece que habías dicho que votaron dieciséis personas? Si no me equivoco, eso significa mucha más gente de la que solía votar en las comps de los últimos años, y eso es un verdadero éxito. Parece que tu labor de promoción en foros externos ha dado sus frutos.

Esperaré ansioso a una futura OrcosComp II.

4. Cualquier otra cosa que queráis comentar.
Sólo agradecer una vez más a los votantes, organizador y resto de participantes, el haber hecho esta comp posible. Y también intentar animar a la gente que ha votado pero no ha comentado: ¿por qué no ponéis unos comentarios en el foro, aunque sean breves? Los autores os agradeceríamos vuestras opiniones, que seguro que nos pueden servir para mejorar nuestras obras.

■ Jarel. Autor de El cristal rojo

1. Hablanos un poco de tu obra: algo en especial que quieras comentar.
Es librojuego finalmente fue más largo de lo que preví antes de empezar a programar, queriendo sólo hacer la gracieta con unas cuantas páginas, y más corto de lo que pretendí una vez establecido el motor de librojuego. Y es que el sistema que programé resultó ser muy cómodo al principio, con poco código, pero un quebradero de cabeza a medida que éste crecía. Y es que estaban los mensajes, opciones, y procesos separados en distintas funciones. Había que ir editando a tres bandas en lugar de secuencialmente, y acabé hasta el gorro. Para coger ideas del estilo narrativo e inspirarme ojeé los viejos libros de Lobo Solitario que tenía, así como para tantear un posible sistema de combate.

2. Qué te han parecido las otras obras, ¿alguna en especial que te haya gustado?
Mis preferidas han sido Homo homini Orcus, por la magnífica literatura, y Morluck's Lair, quizá por nostalgia, que me ha recordado a las aventuras clásicas sin más pretensiones que recorrer una mazmorra, aunque, como ya le comenté al autor, al sistema de combate para mi gusto le falta bastante síntesis: un resúmen narrativo en lugar de una lista de acciones-reacciones. En cuanto al Regalo de Gorbag me pareció una historia más apta para el formato de relato corto que para una aventura ¡Depresive, sal del cuerpo de Grendel!

3. Qué impresión te has llevado de la comp?
Pues no ha salido mal después de todo. El tema era inusual y demasiado concreto para lo que se había propuesto hasta ahora, y por tanto arriesgado. Aunque últimamente cualquier Comp me parece algo arriesgado tanteando el campo de potenciales participantes. Falta gente nueva con tiempo, y que los que están en la recámara (que lo sé porque los veo por los foros de programación) pongan el huevo ;P

☞ Rescatado por Jenesis



GESTIÓN DE EVENTOS TEMPORIZADOS: LA LIBRERÍA TIMER.H

Una de las características más interesantes de la máquina Glulx es la del soporte de eventos temporizados. La capacidad de que el juego evolucione de forma independiente y en tiempo real, sin esperar a que el jugador escriba su siguiente orden, ayuda a crear juegos más dinámicos y realistas. Ya sea simplemente como un medio para llevar a cabo «efectos especiales» o como parte integrante de la historia que se pretende contar, los eventos temporizados son útiles (y divertidos).

Por desgracia, el soporte que la máquina Glulx ofrece a la temporización es bastante pobre y sencillo, lo que complica desarrollar «a mano» nuestros propios eventos temporizados. Básicamente todo se reduce a una alarma (también llamado timer) que se activa cada X milisegundos y que, una vez disparada, provoca la ejecución de una rutina que llevará a cabo todos los procesos relacionados con el tiempo real. El hecho de que sólo podamos activar un timer dificulta bastante la tarea de disponer de diferentes eventos que se activen en momentos diferentes a intervalos diferentes. Por ejemplo, si queremos que suene un trueno cada seis segundos y que tu compañero de aventuras te incordie con sus chistes malos cada nueve segundos, en principio nos resultará imposible porque no podemos activar dos timers diferentes para que funcionen de forma paralela.

■ Funcionamiento del temporizador de Glulx

La función *glk_request_timer_events(x)* activa el temporizador para que se dispare un timer cada x milisegundos. Una vez disparada, el control se bifurca a la rutina HandleGlkEvent mediante una llamada *HandleGlkEvent(ev, context, buffer)*, donde:

- *ev* es un array cuya primera posición (*ev-->0*) toma el valor *evtype_Timer*,
- *context* valdrá 1 si la llamada se hizo desde las rutinas *KeyCharPrimitive* o *KeyDelay*, y 0 en caso de hacerlo desde *KeyboardPrimitive*, y
- *buffer* contendrá la línea de órdenes que haya tecleado el jugador en el momento de dispararse el timer.

Con todo esa esa información, la rutina HandleGlkEvent tendrá que decidir qué evento se activa (el trueno, el chiste del compañero o lo que sea), además de otras tareas relacionadas con la línea de órdenes del jugador. La rutina, además, deberá devolver:

- *Nada, 0 ó 1*, lo cual no afecta a la entrada del jugador, o bien
- *2*, lo cual aborta la entrada del jugador, de forma que se tendrá en cuenta lo que haya en la variable *buffer* y se tratará como si lo hubiera tecleado el jugador (seguido de *Enter*).

Si durante la ejecución de la rutina se decide que hay que hacer sonar el trueno, simplemente se le hace sonar y se retorna cualquier valor distinto de 2. Aquí no ha habido ningún problema, ya que no se ha mostrado ningún texto en la pantalla ni se ha tenido que cambiar la entrada del jugador.

En cambio, si el evento a llevar a cabo es mostrar por pantalla el chiste del compañero de viaje, la cosa ya cambia, pues tenemos dos problemas:

- No podemos imprimir nada en una ventana en la que haya pendiente una petición de entrada de línea o de carácter.
- Debido a lo anterior, tenemos que cancelar la petición de entrada pendiente para poder imprimir, pero, una vez cancelada la petición y mostrado el chiste, tenemos que volver a componer el prompt del intérprete y recuperar la entrada que el jugador haya podido teclear hasta ese momento. Y todo esto hay que hacerlo sólo en el caso de que se vaya a imprimir algo.

Para cancelar una petición de entrada de línea pendiente, se hace una llamada a *glk_cancel_line_event(gg_mainwin, gg_event)*, suponiendo que la ventana en la que está pendiente la petición sea la ventana principal de texto, *gg_mainwin*. En *gg_event-->2* se vuelca la longitud (número de caracteres) de la entrada del jugador en ese momento.

Para recuperar la entrada del jugador, hay que:

1. Reasignar la longitud del buffer:
buffer-->0 = gg_event-->2;

2. Volver a generar una nueva petición de entrada de línea, volcando el buffer recibido por HandleGlkEvent:
glk_request_line_event(gg_mainwin, buffer + WORDSIZE, INPUT_BUFFER_LEN - WORDSIZE, buffer-->0);

La gestión de los eventos temporizados ya deja de ser, por tanto, una tarea tan trivial, pues hay que tener en consideración si se va a imprimir algo o no, y actuar en consecuencia.

■ Gestión de varios eventos simultáneos

Añadamos ahora el problema de tratar con varios eventos simultáneos, como estamos intentando hacer desde el principio de este artículo. ¿Cómo podemos gestionar eventos que se producen en momentos diferentes si sólo disponemos de un único timer, programado

mediante *glk_request_timer_events(x)*?

La solución que aquí se propone es la siguiente:

1. Supongamos (sólo a título de ejemplo, y sin perder generalidad) que tenemos los dos eventos con los que hemos estado peleando durante todo el artículo: el trueno cada seis segundos (6000 ms) y el chiste cada nueve segundos (9000 ms).

2. Calculamos el máximo común divisor (mcd) de ambos números (6000 y 9000). Ese número debe ser el número más grande que divida a 6000 y a 9000, de manera que tanto 6000 como 9000 sean múltiplos de ese número. En este caso, el mcd de 6000 y 9000 es 3000. A partir de ahora, llamaremos tick a dicho número, y ese será el argumento que usaremos al activar el timer de eventos temporizados llamando a *glk_request_timer_events()*. Por tanto, al principio del juego haremos:
glk_request_timer_events(3000);
Cada vez que se dispare el timer (por haber pasado un número de milisegundos igual al tick) diremos que se ha producido un tick.

3. En la rutina HandleGlkEvent llevaremos la cuenta de cuántos ticks se han producido. Usaremos un contador que se incrementará en uno cada vez que entremos en la rutina.

4. Ahora calcularemos el número de veces que hay que incrementar el contador para que se pueda activar un evento:
• Para el evento del trueno, 6000ms / tick = 2. Por tanto, el trueno sonará cada vez que se produzcan dos ticks.
• Para el evento del chiste, 9000ms / tick = 3. Por tanto, nuestro compañero nos contará un chiste cada vez que produzcan tres ticks. De esta forma, si al dividir el número de ticks entre 3 nos da de resto cero, querrá decir que toca molestar al jugador con un chiste.

5. En caso de haber tres, cuatro o más eventos, actuaríamos de forma análoga, calculando el mcd de todos los tiempos correspondientes.

Aspectos a tener en cuenta

Lo ideal sería que el tick fuese igual a la duración del timer con menor duración de entre todos los existentes, ya que de lo contrario a veces se llamará a la rutina HandleGlkEvent pero no se ejecutará ningún evento, lo que resulta sub-óptimo. En nuestro ejemplo, se llamará a dicha rutina, de forma innecesaria, aproximadamente una vez cada tres ticks:

1º tick (a los 3000 ms): **no se hace nada**.
2º tick (a los 6000 ms): se lanza el trueno.
3º tick (a los 9000 ms): se lanza el chiste.
4º tick (a los 12000 ms): se lanza el trueno.
5º tick (a los 15000 ms): **no se hace nada**.
6º tick (a los 18000 ms): se lanzan el trueno y el chiste.
7º tick (a los 21000 ms): **no se hace nada**.
8º tick (a los 24000 ms): se lanza el trueno.
9º tick (a los 27000 ms): se lanza el chiste.
Etcétera...

Podemos definir la duración de un timer en función del número de ticks que se deben producir para disparar dicho timer. En nuestro caso, el timer del trueno durará dos ticks y el del chiste durará tres ticks. Eso significa que el valor máximo del contador será tres, y que una vez alcanzado dicho máximo podrá reiniciarse a uno, con idea de no incrementarlo indefinidamente, para evitar posibles overflows.

■ La librería Timer.h

Para facilitar al programador de Inform la tarea de gestionar eventos simultáneos y abstraerse de toda la problemática relacionada con la impresión de mensajes durante la ejecución de un timer, he desarrollado una librería sencilla pero flexible que se encarga de todos los aspectos tediosos y complejos.

Puede descargarse la última versión de la librería desde mi repositorio de Alpha Pack:

https://raw.github.com/ricpelo/alpha_pack/master/Timer.h: versión para InformATE

https://raw.github.com/ricpelo/alpha_pack/infsp6/Timer.h: versión para INFSP6

Para la versión InformATE, se recomienda usar la última versión de la misma, con parches aplicados, que puede descargarse de mi repositorio:

http://gitorious.org/~ricpelo/informate/informate611

La librería Timer, en esencia, define una clase *GestorTimer* y un objeto *ControlTimer*. Todos los timers deberán ser instancias de la clase *GestorTimer*. Por su parte, el objeto *ControlTimer* se encarga del control, planificación y «despacho» de los gestores de timers.

Ejemplo

```
Object timer_complejo

 class GestorTimer
 with
                                    duracion
TIMER_DURACION_LABERINTO,
   condicion [;
        return location ofclass
Complejo     &&    alien    notin
location;
   ],
   evento [;

       if  (alien notin location
&&
alien.condicion_movimiento()) {

       alien.movimiento();
     }
   ];
```

En este ejemplo podemos observar lo siguiente:

• El objeto *timer_complejo* es un *timer*, es decir, un evento que se disparará según un patrón temporizado. Esto lo indicamos al decir que es un objeto de la clase *GestorTimer*.
• La duración del *timer* se define en la propiedad duracion, y se expresa en número de ticks (NO en milisegundos).
• La propiedad *condicion* define la condición (opcional) que se debe cumplir para ejecutar el evento cuando le toca según su duración. Por tanto, si la condición devuelve *false*, el evento no se ejecutará aunque le toque hacerlo.
• El *evento* es el código que se ejecutará cuando haya pasado el número de ticks indicados en duracion (y si la *condicion* es *true*).

Inicialización y uso

• Poner

```
Replace KeyDelay;
```

antes de

```
Include "Parser";
```

• Poner

```
Include "Timer";
```

después de

```
Include "VerbLib";
```

• Definir en la aventura una rutina *HandleGlkEvent* desde la que se llame a

```
ControlTimer.CT_HandleGlkEvent(
ev, context, buffer);
```

• Para que un *evento* declarado como tal (o sea, instancia de la clase *GestorTimer*) pueda funcionar adecuadamente, es necesario agregarlo a la lista de gestores actuales (normalmente se hace al iniciar la aventura, en la rutina *Initialise()*) usando el método *AgregarGestor*:

```
timer_complejo.AgregarGestor();
```

Este método añadirá el gestor a la lista de gestores actuales en el primer hueco libre que encuentre. Es importante observar que el orden de agregación de los gestores puede ser importante, como se verá después.

• Finalmente, una vez agregados todos los gestores, activamos el tick usando:

```
ControlTimer.ActivarTick(n);
```

siendo n la duración del tick (en milisegundos). La llamada a este método también se suele hacer en *Initialise()*.

A partir de este momento, los ticks van contando y cada timer se ejecutará cuando corresponda según su duración.

■ Impresión en pantalla

Por las razones esgrimidas al comienzo de este artículo, hay que tener especial cuidado a la hora de imprimir texto en pantalla desde un evento temporizado. La librería Timer.h simplifica esta labor. Cada vez que un evento tenga que imprimir algo en la ventana de texto, tan sólo tendrá que asegurarse de llamar previamente al método

```
ControlTimer.PrepararImpresion(
);
```

Este método se encarga de cancelar la petición de entrada de línea que hubiera pendiente, y además se asegura de hacerlo una sola vez. Es importante que el programador se asegure de llamar a este método únicamente cuando se vaya a imprimir algo, ya que de lo contrario el jugador verá que la línea de órdenes se reescribe con saltos de línea inexplicables y molestos.

■ Control de eventos

Un evento puede controlar hasta cierto punto el flujo de ejecución de los restantes eventos haciendo uso de dos mecanismos principales (pero no únicos): el valor de retorno de la rutina evento y la asignación de *semáforos de exclusión mutua (o mutex)*.

Valor de retorno de la rutina evento

La rutina evento puede afectar el funcionamiento de los demás eventos dependiendo del valor que retorne:

• Si retorna *false* (que es el valor «normal»), no se afectará a la ejecución de los demás eventos.
• Si retorna *true*, impedirá que se activen los demás eventos que queden por ejecutarse en el presente tick.

Esto quiere decir, por tanto, que el orden en el que se agreguen los eventos a la lista de eventos es importante, ya que los primeros eventos en ser agregados podrán interferir en el funcionamiento o no de los demás eventos que se hayan agregado posteriormente (no así al contrario, de forma que un gestor no podrá afectar a otro que se haya agregado antes que él).

Semáforos de exclusión mutua

Un semáforo de exclusión mutua (también llamado *mutex*) es un mecanismo que otorga exclusividad a un evento. Si un evento tiene asignado el *mutex*, él será el único evento que podrá ejecutarse hasta que el *mutex* se libere. La utilidad del *mutex* es asegurarse que un determinado evento dispondrá de plena exclusividad sin verse afectado por otros posibles eventos que se ejecuten en paralelo.

Es una herramienta potente pero que hay que usar con cuidado, ya que si el *mutex* no se libera nunca se podría llegar a un estado conocido como *muerte por inanición*, en el que los demás eventos (todos menos el que tiene asignado el *mutex*) nunca se activan, lo cual resultaría catastrófico si se da la circunstancia de que uno de esos eventos es el responsable de liberar el *mutex*.

Los métodos asociados con la gestión del mutex son:

•`ControlTimer.ActivarMutex(gestor)`: activa el *mutex* para el gestor indicado, de manera que, a partir de ese momento, sólo podrá ejecutarse ese evento y no los demás.
•`ControlTimer.DesactivarMutex()`: levanta el *mutex* al gestor que lo tuviera activado. A partir de ese momento, todos los eventos podrán ejecutarse sin exclusividad.

■ Referencia de la librería

Clase GestorTimer:

•`condicion`: si es false, no se ejecutará este evento
•`duracion`: número de ticks que necesita este evento para ejecutarse
•`evento`: el evento a ejecutar
•`AgregarGestor()`: agrega este gestor en el siguiente hueco de la lista
•`InsertarGestor(pos)`: inserta este gestor en la posición pos, empujando los demás
•`AsignarGestor(pos)`: coloca este gestor en la posición pos de la lista (se usa poco)
•`EliminarGestor()`: elimina este gestor de la lista de gestores
•`ActivarMutex()`: activa el mutex sobre este gestor
•`PosicionDelGestor()`: en qué posición está este gestor en la lista de gestores
•`SustituirGestor(nuevo)`: sustituye este gestor por el nuevo
•`IntercambiarConGestor(g)`: intercambia este gestor con el gestor g en la lista

Objeto ControlTimer:

•`DentroDeEvento()`: true si se está ejecutando un evento desde el timer
•`BuscarPosicion(g)`: da la posición de un gestor en el array
•`SustituirGestor(viejo, nuevo)`: cambia un gestor por otro

•`IntercambiarGestores(g1, g2)`: intercambia la posición de dos gestores en la lista
•`AgregarGestor(g)`: agrega un nuevo gestor en el primer hueco libre
•`InsertarGestor(g, pos)`: inserta un gestor en una posición, empujando los demás
•`AsignarGestor(g, pos)`: asigna un gestor a una posición de la lista (poco uso)
•`EliminarGestor(g, pos)`: elimina un gestor dados él o su posición en la lista
•`PrepararImpresion()`: es llamada por los eventos antes de imprimir algo
•`ReiniciarImpresion()`: reinicia el indicador de «se ha imprimido algo» (poco uso)
•`ActivarTick(t)`: activa el timer (opcionalmente, asignando el tick antes)
•`DesactivarTick()`: desactiva el tick
•`ReactivarTick()`: reactiva el tick (útil en algunos casos)
•`PausarTick()`: detiene el tick temporalmente
•`ReanudarTick()`: reanuda el tick detenido
•`PausarGestores()`: no ejecuta los eventos, pero el tiempo sigue corriendo
•`ReanudarGestores()`: reanuda la ejecución de los eventos
•`ActivarMutex(g)`: activa el mutex sobre un gestor
•`DesactivarMutex()`: desactiva el mutex si lo hubiera
•`Reiniciar()`: pone todas las propiedades a sus valores por defecto

■ **Más ejemplos**

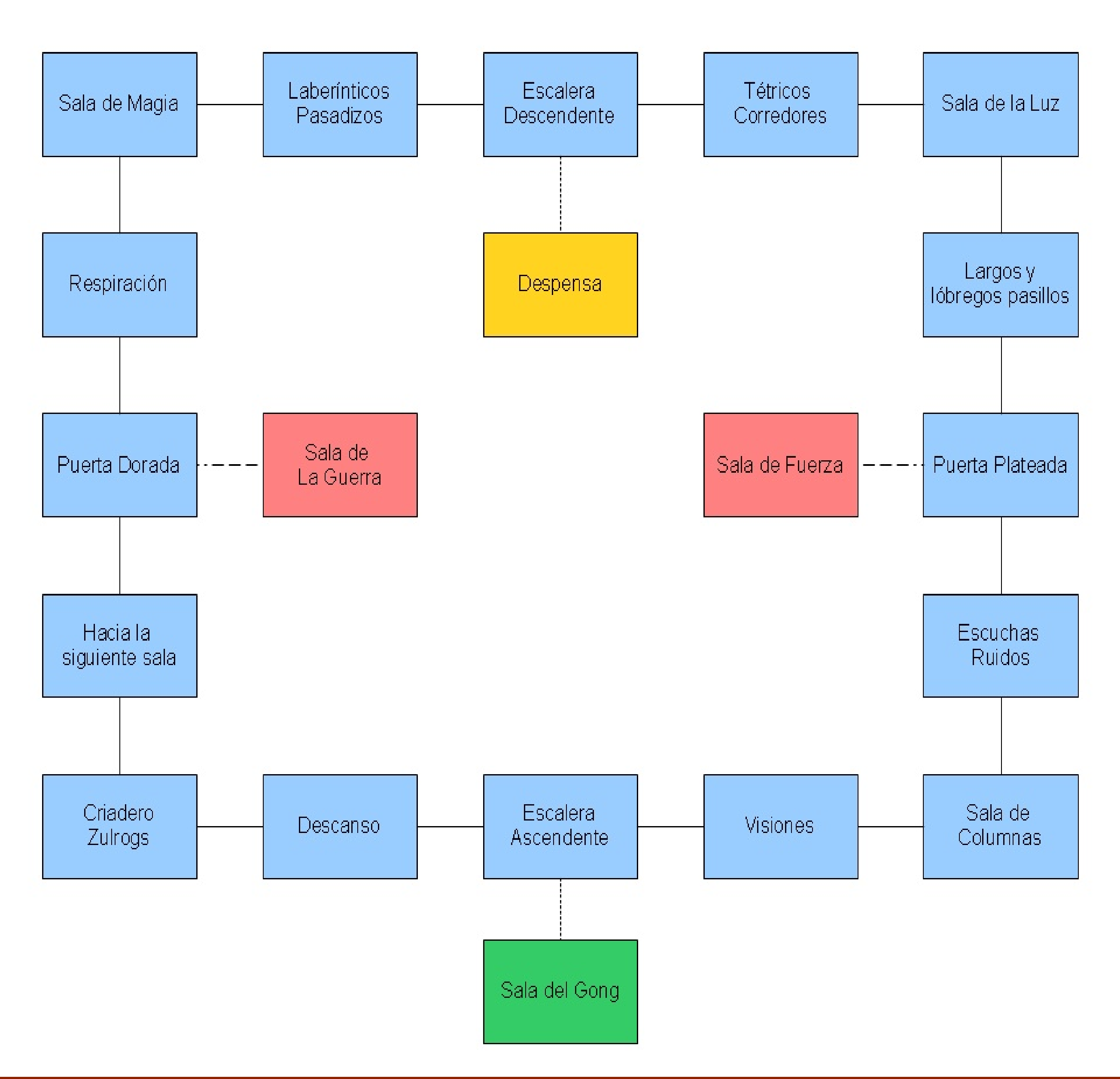
Si deseas ver ejemplos más elaborados sobre una aventura real, puedes echar un vistazo al código fuente de A·L·I·E·N: La aventura - Edición Especial:

https://raw.github.com/ricpelo/alien/infsp6/alien.inf

Para cualquier consulta, no dudes en ponerte en contacto conmigo en ricpelo@gmail.com.

☞ Sothoth

MAPA VAN HALEN: EPISODIO FINAL



El ranking de las mejores según los usuarios del portal caad.es

Top Aventuras

Junio 2012

#	Título	Media	Votos
1	**El Libro que se Aburría**	**100,00**	**1**
2	15 meses y un día	87,14	14
3	Transilvania Corruption	80,00	23
4	El Espíritu de la Sidra	80,00	19
5	222 Contra el Cangrejo	80,00	2
6	La Aventura Rutal	80,00	1
7	A·L·I·E·N La Aventura	78,18	22
8	La Venganza de Yan	76,67	18
9	Venenarius Verborum	74,67	15
10	The Hobbit - Spectrum	74,29	7
11	El Cristal Rojo	73,33	12
12	La Diosa de Cozumel	73,33	9
13	Del Otro Lado	72,00	5
14	Regreso al Edén	72,00	5
15	Las Aventuras de Rudolphine Rur	71,43	14
16	Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen: Misterio en la Catedral v2.0	70,00	10
17	El Cantar de Romanfredo	70,00	4
18	La liberación de Silvania	70,00	4
19	La Isla de Tokland	70,00	2
20	Misterio en el Último Hogar	68,89	9








SPAC

nº 13 · Junio 2012

Publicación digital: spac.caad.es

Redactores

Jenesis
JMV
Johan Paz
Joruiru
Juan José Diez (webliter.blogspot.com.es)
Sothoth
Xavi Carrascosa

Maquetación y diseño

Joruiru

Ilustraciones

Jarel
Joruiru

Mantenimiento web

dddddd

Portada

Joruiru

Contraportada

Joruiru

¡Gracias a todos!
Recuerda: tú también puedes participar escribiendo tu aríiculo en spac.caad.es


CAAD
club de aventuras AD